

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MGNIG
二次元
100期
狂热
纪念版
本手册随光盘附送
不得单独出售
DVD光盘
敢问路在何方
从回顾中展望东方project的未来
当我们谈论画师时
我们在谈论什么
国王老师的画师十宗“最”
到底是你在玩手游
还是手游在玩你
日系手游流行背后的反思
同人游戏纪念回顾
更轻的世界
2008-2016九年动画谈
10年动画业界技术变迁脉络
文字与时代的碰撞
回顾轻小说的30年
我们的GALGAME编年史
出发吧！用双脚踏破次元的障壁
——圣地巡礼推荐目的地100选



动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元
100期
狂热
纪念版



目录 CONTENT

STAFF

二次元狂热工作室制作
执行主编：岩烧碳渣
文字编辑：稗田、文句、Haru
美术编辑：塔里、小茧、三白

官方微博：http://weibo.com/2dmania
微信公众号：微信搜索“二次元狂热”
投稿邮箱：jediliao@163.com
官方网站：http://2dmacg.com





















这是一个最坏的时代，这也是一个最好的时代

写在100期纪念刊首

时至今日，我已经不记得第一本『二次元狂热』出版后，大概是怎样的心情。或许是因为那时已经没法去说有多激动或者多欣慰，因为过程实在太艰难，可能当时只有虚脱。

这是一份似乎不被任何人看好的企划。老板不关心，因为她觉得这无非只是我又一次失败的尝试；伙伴不关心，因为我根本没有伙伴，编辑只有我自己；上司不关心，因为他当时正偷偷准备自己另立门户创刊的杂志，只想看我出洋相；甚至连即将去销售的代理商们也不关心，他们充满疑惑地询问发行部的同事：二次元是什么意思？是说二十元吗？

我费劲力气去和老板争取来一位忙碌的美编，好歹让他抽空快速地帮我把『沙耶之歌』的小说排完。剩下的一大半，包括杂志的LOGO设计和封面，我只能交给一位老板的亲戚，她是暑假来找一份可以在实习证明上盖章的工作的在校大学生，于是才有了『二次元狂热』的封面设计，并沿用至今。为了能尽可能地把杂志做完，我甚至厚着脸皮把一位来中关村买电脑的旧同事拉到公司，帮我做完了第二期的一大部分的排版——他当时的工作，是市面上销量第一的动漫资讯光盘志的美编。

更何况『二次元狂热』从形式到内容到所探索的领域，以前从未有人试过。而我在因为"邪神"的闹剧莫名替上司背了黑锅和骂名后，本就已经对做动漫资讯志心灰意冷，这次也是不顾公司上下的不看好不关心，只是一心做自己想做，或者说是自己想看的内容。所以在创刊号完成后，我在自己的作者群和大家打赌说，如果『二次元狂热』能活过一年，我请所有人去南方某名声在外的城市玩！（嗯，其实是去参观虎门销烟的爱国主义教育基地）

于是，就有了如今的第100期，2008到2017，这是一个以前难以想象的数字。时至今日，那个打赌的目的地已经改变了模样，我也可以和大家解释这不过是不可抗力导致旅游团无法成行，而充满戏剧性的是，同样是不可抗力，动漫资讯志行业因某事件遭遇到了灭顶之灾，有人中枪倒下，有人默默消失，有人光彩退场。另一方面市场的形势每况愈下，各种传统纸









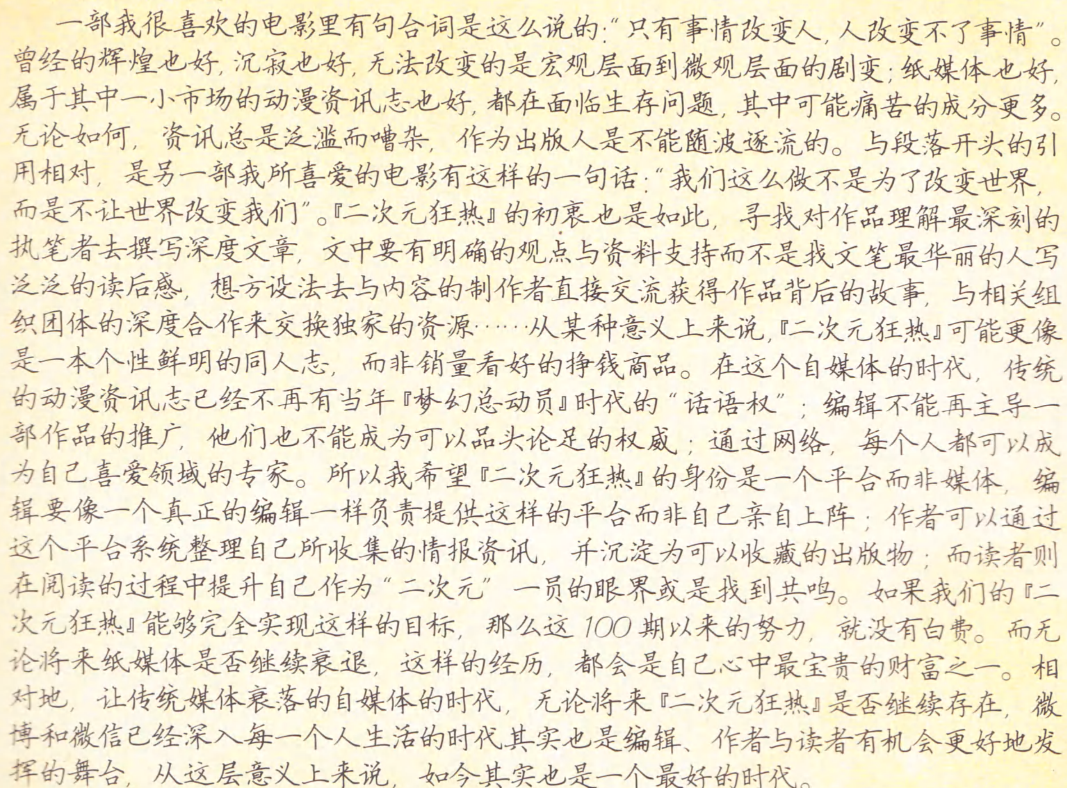












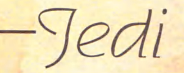
媒体包括时尚杂志都在纷纷关闭，而作为小众市场的动漫资讯志自然也难以为继。当『二次元狂热』已经度过100期的岁月，环首四顾，曾经的对手也好，曾经的恩怨也好，都已经不复存在，但这对我们来说并非好事。从某种意义上来说，这可能是一个最坏的时代。

一部我很喜欢的电影里有句台词是这么说的："只有事情改变人，人改变不了事情"。曾经的辉煌也好，沉寂也好，无法改变的是宏观层面到微观层面的剧变；纸媒体也好，属于其中一小市场的动漫资讯志也好，都在面临生存问题，其中可能痛苦的成分更多。无论如何，资讯总是泛滥而嘈杂，作为出版人是不能随波逐流的。与段落开头的引用相对，是另一部我所喜爱的电影有这样的一句话："我们这么做不是为了改变世界，而是不让世界改变我们"。『二次元狂热』的初衷也是如此，寻找对作品理解最深刻的执笔者去撰写深度文章，文中要有明确的观点与资料支持而不是我文笔最华丽的人写泛泛的读后感，想方设法去与内容的制作者直接交流获得作品背后的故事，与相关组织团体的深度合作来交换独家的资源……从某种意义上来说，『二次元狂热』可能更像是一本个性鲜明的同人志，而非销量看好的挣钱商品。在这个自媒体的时代，传统的动漫资讯志已经不再有当年『梦幻总动员』时代的"话语权"；编辑不能再主导一部作品的推广，他们也不能成为可以品头论足的权威；通过网络，每个人都可以成为自己喜爱领域的专家。所以我希望『二次元狂热』的身份是一个平台而非媒体，编辑要像一个真正的编辑一样负责提供这样的平台而非自己亲自上阵；作者可以通过这个平台系统整理自己所收集的情报资讯，并沉淀为可以收藏的出版物；而读者则在阅读的过程中提升自己作为"二次元"一员的眼界或是找到共鸣。如果我们的『二次元狂热』能够完全实现这样的目标，那么这100期以来的努力，就没有白费。而无论将来纸媒体是否继续衰退，这样的经历，都会是自己心中最宝贵的财富之一。相对地，让传统媒体衰落的自媒体的时代，无论将来『二次元狂热』是否继续存在，微博和微信已经深入每一个人生活的时代其实也是编辑、作者与读者有机会更好地发挥的舞台，从这层意义上来说，如今其实也是一个最好的时代。

当年在创刊号上，我详细解释了何为"二次元"，生怕有人不理解这个来自日本的词代表的涵义；而100期的当下，"二次元"一词已无需再作说明，市场上炙手可热的是二次元的概念，一片欣欣向荣。创刊号的时候我是孤军奋战，而早在比100期更早的时候，我也早已不再亲自上阵，有更年轻的编辑们在继续为了共同的初心而努力，只为了读者们不变的支持——当我们作为编辑，在看到读者们热情地讨论杂志上的文章的观点时，哪怕是在批判，都会感受到无比的幸福，因为你们是在阅读了我们精心准备的文字，我们与你一同所处同一个二次元的世界。

100期对所有人而言都不是一件轻松的事情，"不忘初心"，希望这句话可以传达到所有人心中，包括编辑部的所有同事，所有一路走来的新老作者们，也包括正在看这段文字的你——

这是最坏的时代，但这也是最好的时代。



『二次元狂热』全100期封面一览










































2012
03
二次元狂热
4GB DVD光盘
东方角色设计秘典
蕾米娅的黑暗一次设定考
White Album 2 深度解析
『偶像大师』动画版完结纪念
迟来的C81扫雷大作战
2011年
Galgame大盘点
What A Beautiful Game
打破二次元壁!



















动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志
2013
10
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
4GB DVD光盘
从『俺妹』看动画的配对大战
『超次元游戏 海王星』系列谈
时髦推理大作『弹丸论破』
MONO KUMA


61
二次元狂热
『舰队收藏』军武萌文化新霸权


62
二次元狂热
钻石王牌


63
二次元狂热
2013 年 NicoNico 动画年度总结
魔王勇者


64
二次元狂热
C85 同人音乐扫雷作战
2013 年轻小说大盘点


65
二次元狂热


66
二次元狂热


67
二次元狂热
LoveLive!


68
二次元狂热
手机音游『LoveLive! 校园偶像祭』


69
二次元狂热


70
二次元狂热
热门动画『东京食尸鬼』漫谈


71
二次元狂热
LoveLive! 系列的历史与变迁


72
二次元狂热
ALDNOAH.ZERO


73
二次元狂热


74
二次元狂热
2014 年轻小说年度大盘点


75
二次元狂热
四月是你的谎言


76
二次元狂热
PSYCHO-PASS 社会变革与前进方向


77
二次元狂热
舰队收藏 TV 动画第一季完结记


78
二次元狂热


79
二次元狂热
D.C.III 十年回顾以及 D.C.III DM 报告


80
二次元狂热


81
二次元狂热
Angel Beats! -1st beat- 死后世界第一战报


动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志!
TWO DIMENSIONS MANIC 82
二次元狂热
C88同人音乐扫雷&推荐
专访半次元人气coser 正少
『迷糊餐厅』北海道札幌圣地之行
不出名的さん太和她不出名的事迹(上)
简谈轻小说作家山形石雄和他的作品
年度轮回系佳作『11月的理想乡』
西风东渐——『舰队收藏』海外篇
久违之正作『东方绀珠传』N 难度攻略
浅谈动画『噬神者』中的色调与立体
Lovelive收藏卡特别收藏包
DVD光盘




























动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志!
TWO DIMENSIONS MANIC 100
二次元狂热
4GB DVD光盘
专访半次元人气coser 滇泪
『Fate/GO』印度神话大战
跨越千山万水，只为见前前前世的你
同人创作渐少，且行且珍惜
诸君，你们喜欢女乃子吗?
彼岸花伴地飞向瓦尔哈拉
依然使用汉字的文明间共同的感动
SAN 值危机！克苏鲁 GALGAME 的又一有趣尝试
Deep♂Dark♂Fantasy！和种种谜之弹幕的来源
人气舰娘图鉴卡补充包
百期纪念 洞鲤子立绘 追番表垫板







二次元狂热百期

同人游戏纪念回顾专题

■ 文 / 水雨月冰璃（刻痕系列制作人、蓝天使制作组创始人）
■ 责编 / 岩烧碳渣 ■ 美编 / 小茧

一直在关注游戏产业的朋友们应该能注意到，这些年日本的游戏产业正在逐渐萎缩，而同人游戏这方面给人的感觉也是一年不如一年，新社团和高素质的同人游戏作品似乎一年比一年少，如果要谈及其中的原因，主要还是前些年活跃的一些知名日本同人游戏社团正在逐渐消失，而新人也没有及时跟上，这些老牌的同人游戏团体有的停止制作新作，有的解散掉，也有无限期终止活动的。如果要究其原因，其实恐怕在于同人游戏原本就不同于商业，相比商业游戏公司可以对从业员工进行更新换代，从而保证长期稳定性的发展以及产出新作，同人游戏社团只是几个爱好者甚至是一两个人组成的纯兴趣社团，而同人游戏社团活跃的黄金期，也都往往在成员都是学生时代（20岁左右很年轻的时候）。一旦毕业或者工作或者年龄大了，同人游戏社团就不可避免的要面临活动终止或者解散的命运。而一两个人组成的同人游戏社团，往往只要一个人的生活或者是想法发生改变，可能就会导致整个社团分崩离析。接下来，笔者会介绍一下日本的一些比较有资历的优秀同人游戏社团以及他们的现状。



上海アリス幻樂団

代表作：东方 Project 最新作：東方紺珠伝

社团状态：正常（活跃）

说到日本的同人游戏社团，首先就不能不提至今依然没有任何商业化举措的神主社团，其实神主 ZUN 算是日本同人游戏作者里最有才华同时也是最有毅力的一位。从上世纪 90 年代就开始做东方系列，经历了学生时代在东京电机大学的游戏制作社团 Amusement Maker 里制作游戏的时代，再到后来到毕业进入会社 TAITO 工作，参与了商业家用机游戏『武刃街』的开发等等，都没有让神主放弃自己的同人社团。而在此期间神主的社团也经历了从学生时代挂靠 Amusement Maker 名下（注：Amusement Makers 这个社团是东京电机大学理工学部里活动的非公认同人游戏制作社团，这个依身于大学里的社团也诞生了好多位弹幕 STG 游戏的制作奇才，当然这里诞生的第一位弹幕 STG 奇才肯定是神主了，这个不用怀疑。无论是东方 PROJECT 的制作人神主 ZUN，还是西方 PROJECT 的制作人瞬殺サレ道？，以及 RebRank 这个制作组的大部分成员，全都曾经作为 Amusement Makers 这个社团的成员活动过，而且他们的作品大都也在東京電機大学理工学部举办的文化祭"鳩山祭"上展示过。)，再到 ZUN Soft，最后再到上海アリス幻樂団的转变，但这二十多年来，神主一直都没有放弃东方系列的制作，并在持之以恒地制作新作。其实上海アリス幻樂団的稳定，就是得益于里面的成员只有神主一人，神主是画面音乐程序全包，也是日本同人游戏界难得一遇的奇才，如果是多人的社团，恐怕在经历了作品如此的火爆成为日本三大同人奇迹之首和这么多新作的更新迭代之后，也难免在制作理念及发展（是否商业化）上面产生分歧，当然这几年随着神主年龄的增长，以及结婚养娃等琐事，东方系列也不再像以前那样以几乎一年一作的速度推出了，并且现在由于舰娘、LL 之类的大热，也对东方的人气和热度造成了一定影响，以东方为主题进行二次同人创作的社团数量也有所下降，不过不管怎样，神主对此似乎并不十分在意，并且一直保持着非商业的创作初衷，这种从一而终的心态很值得肯定，作为东方正作每作必玩的玩家而言，笔者也希望神主能一直将这个系列延续下去。





永久る～ぷ (AQLOOP)

代表作：双子系列（『TWilight INSanity』、『TWilight refrAIN』、『Alternative Sphere』等）最新作：双子魔法組曲

社团状态：已解散（永久终止活动）

这是笔者最喜欢的一个社团，也是觉得最可惜的一个社团。"永久る～ぷ"的最后一作是『双子魔法組曲 -WORLD OF TWAIN-』，几经周折终于在 C82 上正式发布了完成版，这个作品早在 2010 年 7 月 10 日首次公开消息并开设了作品介绍页面，到完成用了两年的时间。本作故事和世界观延续的是双子物语系列的第二作『TWilight refrAIN』，原画由"ましゅまろりむ"的真白ユ一来负责，关于真白ユ一这个画师，其画风异常地有个性，对于他的画风，本来就有正反两种对立的评价，有的人喜欢他这种相对怪异的画风，有的人则是讨厌。他第一次参与永久る～ぷ的作品是 2008 年的 8 月正式发表的『TWilight refrAIN』，这个是制作组"多故事线路双子 STG"系列的第二作，这个系列第一作的名字是『TWilight INSanity』，由画师蒼空市場担当人设，取得了比较大的影响力和广泛的好评（延续双子系列第一作『TWilight INSanity』的世界观作品叫『Alternative Sphere』，这作的剧本及舞台以 Alternative(二者选一）的方式进行，『Alternative Sphere』是双子系列的第三作，由鈴乃音彼方（As-Zadkiel）和蒼空市場担任人设，同样取得了比较不错的评价和很高的人气）。之后到了开发系列第二作

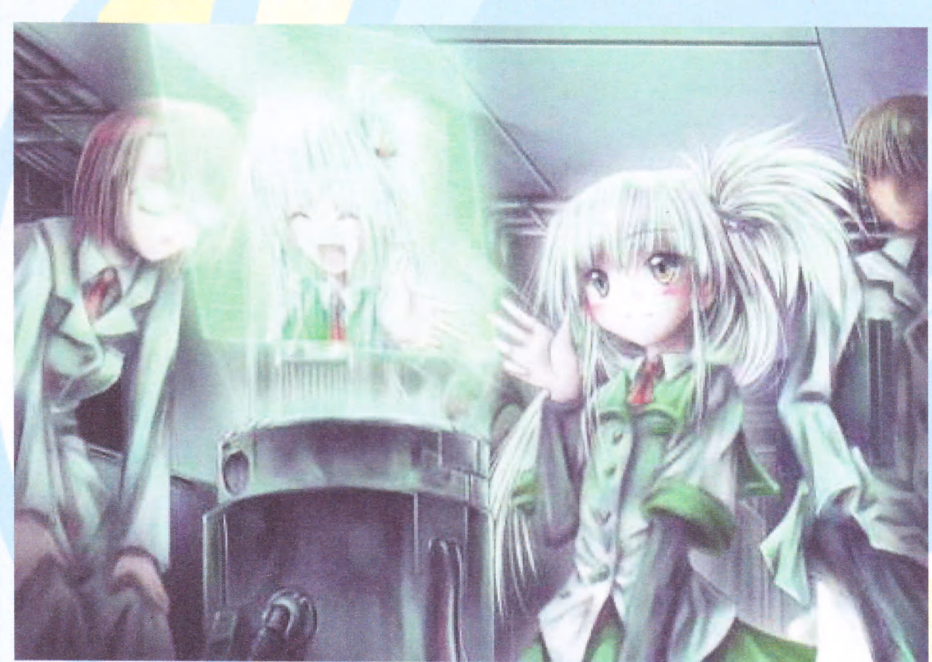


的时候，由于是全新的故事，制作组并没有继续沿用第一作的画师。在『TWilight refrAIN』中，真白ユー表现的中规中矩，由于是第一次参加这个系列，他的个人风格没有表现的太过明显，但是也已经稍微有一些展露，因此『TWilight refrAIN』发布后，虽然有一些玩家对画风有一点不满，但大部分玩家还是可以接受这种画风的。于是在延续『TWilight refrAIN』的续作『双子魔法組曲 -WORLD OF TWAIN-』中，制作组再次邀请真白ユー担当人设，而这个『双子魔法組曲 -WORLD OF TWAIN-』也成为了这个制作组的最后一作。

介绍完了作品，要说说这个制作组是如何解散的了，其实这个制作组解散的特别突然，在『双子魔法組曲』制作完成没多久之后，就突然宣布社团解散并永久终止活动，而官网也在不久之后彻底关闭，其实永久る～ぷ这个社团，一直以来的固定成员就只有風深音和Heppoko两个人，作品开发中的画师比如蒼空市場、真白ユー等，都不算是这个制作组的成员，只是被邀请来参与制作的，而永久る～ぷ的解散正是因为内部这两人出现了问题，社团解散时風深音永久退出同人游戏制作的圈子，而Heppoko则一个人成立了新社团开始了新企划的制作（而后来似乎也无疾而终了），无论是内部两人针对作品开发和社团未来产生了不可调和的矛盾，还是因为其他因素导致的解散，笔者都为这个自己最爱的社团感到深深的惋惜，非常希望有生之年还能看到那如同梦境一样美丽的双子系列的续作，不过现在看来这应该是不可能的事情了。







RebRank

代表作：五月雨、Refrain ~ prism memories ~ 等 最新作：C.C.S.B.（难产中）
社团状态：不活跃但未解散

和神主一样，Rebrank这个制作团体的成员也出身于东京电机大学，在制作Project Blank(P.N.B.)系列的第一作时，他们还只是一群在东京电机大学就读的学生，他们的第一作『五月雨』历时三年制作完成，并以Amusement Makers的名义发表，此后这个社团的成员毕业，并成立了现在的团体Rebrank，开始了他们之后漫长的填坑之旅，为什么这么说呢？因为他们的第二作『RefRain ～ prism memories ～』应该算得上是同人游戏领域制作周期上耗时最长的游戏作品了，RebRank从2005年1月1日这天开始，宣布正式开始企划和制作本作，然后所有玩家经历了漫长的等待，终于在2011年8月的C80上，看到了本作的正式完成版。整个作品总共耗时6年半的时间来制作完成，这个制作周期不可不说庞大，在同人游戏领域更可以说是绝无仅有，仅仅是历时6年半的时间制作却没有坑掉就已经相当不容易了，当然……Rebrank接下来的第三作，也就是他们的最新作『C.C.S.B.』再一次打破了他们开发周期六年半的记录，『C.C.S.B.』从2012年开始制作，到现在正式版依然没有制作完成，而且目前看来距离完成还遥遥无期，看来打破纪录是妥妥的了。其实这些年RebRank除了一些免费的技术测试用小品游戏比如『RedRive』，以及不属于游戏的『DOUJIN GAME × PACKAGE DESIGN』同人志系列（目前一共出了两期），比较正统的游戏作品也就『五月雨』、『Refrain





~ prism memories ~』以及『C.C.S.B.』这三部，而『C.C.S.B.』目前距离完成还遥遥无期，虽然 RebRank 每一作的游戏素质并不低，但这制作时间也太久了一些，不过制作组的成员也说过，他们只是个同人社团，一直在用业余时间来制作同人游戏，所以不追求速度只追求品质。所以想玩到他们新作的玩家还是需要等的，只不过等的时间有点久，当然他们精益求精的制作态度值得肯定，而作为同人团体，确实我们不应该在制作速度上要求过多，只希望他们今后能继续坚持下去，为玩家带来更好的作品就足够了。另外顺带一提，Rebrank 的『RefRain ~ prism memories ~』这一作，已经在 2016 年 5 月正式登陆 Steam（http://store.steampowered.com/app/435970），游戏包含英语和日语，扩展 DLC 是游戏的 OST 和设定集，而本游戏无论是游戏素质还是 OST 都非常赞，有兴趣的玩家可以去 Steam 上买正版支持一下他们，好让他们早点把难产的『C.C.S.B.』给做出来。

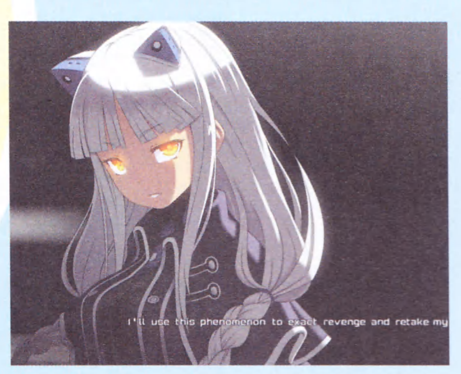
瞬殺サレ道？

代表作：秋霜玉、稀翁玉、幡紫竜等
最新作：SUPER まてまてレーザー
社团状态：不活跃

“瞬殺サレ道？”其实就是早期与东方系列相对应的“西方 Project”制作人。西方 Project 和东方系列一样，也是一系列弹幕射击类 STG 作品，西方 Project 的作品包括『秋霜玉』、『稀翁玉』和『幡紫竜』这三作，瞬殺サレ道？就是这三部作品的制作人。此人在 AM 时代和神主 ZUN 的关系很不错，西方系列的前两作『秋霜玉』、『稀翁玉』由 ZUN 亲自负责作曲，而早期东方在 WINDOWS 上的作品，此人也提供了技术协助（东方早期作品制作人员名单里，出现的‘pbg’就是此人，当年东方红魔郷开发时，就是此人为 ZUN 提供的开发环境及编程支持，所以此人对东方系列也是有着很大的贡献的）。不过西方系列从一开始到现在，一共就只有三部作品，不知道是因为人气不足还是因为作者坚持不下去了，总之西方系列到『幡紫竜』，就一直再也没有后续了。此外瞬殺サレ道？和先前介绍过的 Rebrank 社团保持着良好的基友关系，其实要按辈份来说，Rebrank 这个团队的全体成员都算是瞬殺サレ道？的后辈了，瞬殺サレ道？除了在 Project Blank(P.N.B.) 系列的两个作品中担任技术协助以外，还各种在贩卖会场帮忙，两个社团作品中的人物和音乐也会客串（Rebrank 社团的『五月雨』的 EX 关



里出现了来自西方 Project 的客串角色，而关卡内也出现了西方 Project 里『秋霜玉』中曲子的 Arrange）。瞬殺サレ道？最新的两个作品为『まてまて！？クエスチョン－外伝』和『SUPER まてまてレーザー』，这两个作品都是试验性的小品，和西方 PROJECT 完全无关，而在这之后瞬殺サレ道？似乎就没有什么新作了。所以由此可以推断，现在瞬殺サレ道？可能也没太多时间和热情继续同人游戏的创作了。



えーでるわいす（edelweiss）

代表作：花咲か妖精、ETHER VAPOR、Astebreed
最新作：花咲か妖精 Ultra Encore、Astebreed（for PS4）
社团状态：活跃

作为日本同人游戏领域里，难得的还依然在活跃的老牌同人游戏团体，えーでるわいす（edelweiss）可以说是一个相当有技术实力同时作品也非常优秀的团体了，提起这个制作组因为名字是日文的，可能大部分国内玩家都有些陌生，不过提起他们的作品大家绝对不会陌生，首先就是他们的『ETHER VIPER』这部作品，国内的中文翻译名称为『苍空之雾』，这款无论是画面、音乐还是操作在其出品年代都不逊色于商业 STG 的作品，无论是在 11 区还是在国内，都获得了大量玩家的关注，后来为了回应广大热情玩家强烈的再版呼声，制作组也很有诚意的推出了这款旧作的加强版『ETHER VAPOR Remaster』，虽然加强版游戏的关卡和系统比起





原作没有太大的变化，但是也追加了一些新的要素并进行了演出修正。

其实这个团体从开始活跃开始到现在，作品数量并不是很多，一共可以归类为三个大类别，第一个就是 ETHER VIPER（苍空之雾）系列，游戏类型是 STG，总共推出过『ETHER VIPER』和加强版『ETHER VAPOR Remaster』两部作品，第二个是“花咲か妖精”系列，游戏类型为 ACT，包含目前开发中的新作总共推出了『花咲か妖精』、『花咲か妖精フリージア』、以及『花咲か妖精 Ultra Encore』这三部作品、这其中『花咲か妖精』原作其实是制作组于 2005 年 12 月 26 日首次公布的一个小品级同人游戏，最开始发布就是完全免费的，直接放在了制作组的官方网站上提供免费下载。而这个原作的玩法也非常简单，就是要在 4 天的时间内守护鲜花（其实游戏内也有个要守护鲜花 99 天的高难度模式），消灭来吞食鲜花的害虫，若成功守住 4 天，鲜花就会从原本的幼苗成长为美丽的植物，最终优雅的绽放。在游戏的过程中，害虫是不会向玩家发起攻击的，他们只会去吞食游戏画面中正在成长的鲜花，鲜花有一定的生命值，被害虫吞食生命值便会不断的下降，若鲜花的生命值下降为 0，那么整个游戏就会失败，主角是一个妖精，除了普通攻击以外，随着消灭敌人和鲜花被敌人吞食，妖精的怒气值也会增长，怒气值满了之后，就可以释放出强力的必杀，必杀有一次性清除屏幕内所有敌人的强力效果。『花咲か妖精フリージア』的玩法则转变为了正统风格的动作 ACT，由于玩家操纵的妖精有了血槽，游戏里也追加了各种强力的怪物和 BOSS。并且制作组在某些特定的关卡中也追加了类似原作的玩法，同时加入了妖精育成系统，每当通过一个关卡（一天）的时候，妖精都会获得经验值并且提升等级，而玩家也可以利用这些经验值让妖精学会新的攻击技能或者是拥有新的附加状态（持续回血，攻击力提升等）。而最新开发中的『花咲か妖精 Ultra Encore』，根据制作组的介绍，就是最初代『花咲か妖精』3D 复刻版，这部新作会用虚幻 4 引擎制作，游戏在系统和玩法方面也会遵循最初的原作（笔者记得当初『花咲か妖精フリージア』制作团队就是想要复刻初代的玩法，后来因为技术问题并没有实现，这个团体对『花咲か妖精』初代的执念还真是大）。而此团体的第三个系列作品是 Astebreed 系列，『Astebreed』是一款绚丽无比的动作射击游戏，本游戏拥有 STG 标准的远程射击也拥有近战武器攻击模式，玩起来爽快感十足，而全 3D 的引擎也让游戏的玩法非常多样化，同时游戏的画面也极其的华丽。现在えーでるわいす也将『Astebreed』这款游戏移植到了家用机平台上，拥有 PS4 的玩家现在已经可以在 PS4 上玩到这款游戏了，当然，えーでるわいす这三个系列的代表作品现在也全部登录了 Steam 发售，分别是『ETHER VAPOR Remaster』（http://store.steampowered.com/app/214570/）、『Fairy Bloom Freesia』（http://store.steampowered.com/app/214590/）、『Astebreed』（http://store.steampowered.com/app/283680/），有兴趣的读者可以去Steam上支持一下他们的游戏。









由于篇幅问题，本次重点介绍的日本同人游戏社团也只能到这里了，近年来随着 Steam 的火爆，越来越多的日本同人游戏社团也选择将他们的游戏发布在 Steam 平台上，接下来笔者就为大家简单介绍一下一些日本同人游戏社团在 Steam 平台上推出的同人游戏作品。

日本同人游戏社团在 Steam 上发布的游戏介绍：

天然素材（tennen-sozai）：

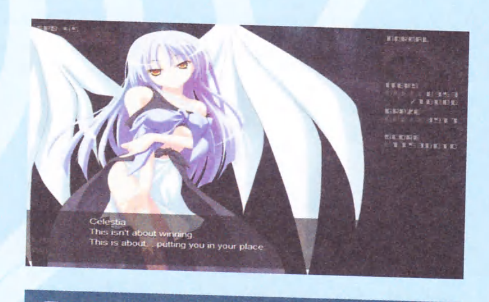
简介：原本是日本同人游戏团体 FLAT（现已商业化）成立的专注 STG 游戏创作的同人游戏团体、但现在已经停止活动（虽没有解散但也不再出新作）了。代表作为 eXceed 系列。

天然素材制作的同人游戏 Steam 商店地址：

eXceed – Gun Bullet Children：http://store.steampowered.com/app/207370/

eXceed 2nd – Vampire REX：http://store.steampowered.com/app/207380/

eXceed 3rd – Jade Penetrate Black Package：http://store.steampowered.com/app/207400/



Studio SiestA：

简介：日本老牌同人游戏团体，曾经制作出多部质量超高的 STG，代表作为国内玩家耳熟能详的 KEY 社游戏『AIR』的二次同人 STG『AIRRADE』系列，以及曾经登录街机平台的 STG『トラブル☆ウィッチーズ』系列，这个老牌团体现在依然在活跃并制作新作，他们的最新作为『The Hurricane of the Varstray –Collateral hazard–』。

Studio SiestA 制作的同人游戏的 Steam 商店地址：

The Hurricane of the Varstray –Collateral

hazard-：http://store.steampowered.com/app/416380/

Trouble Witches Origin - Episode1 Daughters of Amalgam -：http://store.steampowered.com/app/460630/

紫雨饭店（Platine Dispositif）：

简介："紫雨饭店"也是日本一个非常老牌的实力游戏制作团体，创建于1997年的紫雨饭店和上海アリス幻樂団是同一个时代的同人游戏团体，也具有非常高的知名度，曾制作并发表了一系列优秀的STG游戏作品，他们的游戏向来以高难度和超高游戏性著称。现在这个老牌社团依然在活动中，最新的作品是『Biblinthus』和『BeyondFallendom』（2016年），在继续推出新作的同时，他们也在把一些以前的作品往PS4、PS VITA等平台移植。

紫雨饭店制作的同人游戏的Steam商店地址：

Hitogata Happa：http://store.steampowered.com/app/92210/

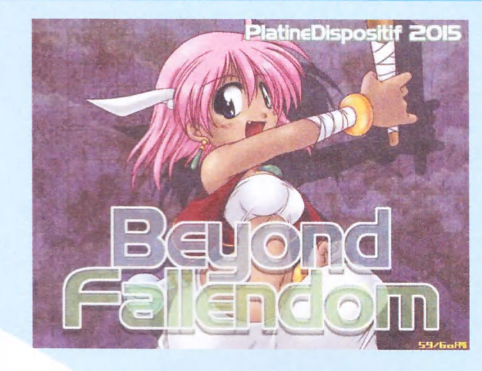
GundeadliGne：http://store.steampowered.com/app/92220/

Gundemonium Recollection：http://store.steampowered.com/app/92200/

Bunny Must Die! Chelsea and the 7 Devils：http://store.steampowered.com/app/250660/

橙汁（Orange Juice）：

简介：老牌同人游戏制作团体橙汁，其实这个团体制作的同人游戏质量和当年的第一批老牌实力日本同人游戏制作组相比只能算是一般，但贵在他们长久坚持不懈的开发新作，以及逐步提升作品的质量，从他们制作的STG一开始从操作生硬玩法生涩，到后来自成一派别



有韵味就能看出他们的努力。现在这个社团依旧活跃中，并有包括RPG、STG、AVG等在内的多类型新作正在开发中（笔者：同时开这么多坑真的确定忙得过来吗？）。

橙汁制作的同人游戏的Steam商店地址：

SUGURI：http://store.steampowered.com/app/262240/

Acceleration of SUGURI X-Edition HD：http://store.steampowered.com/app/265170/

100% Orange Juice：http://store.steampowered.com/app/282800/

200% Mixed Juice!：http://store.steampowered.com/app/335190/

QP Shooting - Dangerous!!：http://store.steampowered.com/app/316600/

Xmas Shooting - Scramble!!：http://store.steampowered.com/app/560050/

Sora（笔者推荐，橙汁自成一派的代表作，意境和体验超棒）：http://store.steampowered.com/app/390730/

Acceleration of SUGURI 2（目前未发售）：http://store.steampowered.com/app/390710/



其他一些日本同人游戏社团制作的游戏的Steam商店地址：

Murasaki：http://store.steampowered.com/app/392030/

WITCH-BOT MEGLILO：http://store.steampowered.com/app/437020/

Jigoku Kisetsukan: Sense of the Seasons（免费）：http://store.steampowered.com/app/368950/

不知不觉二次元狂热已经走到了一百期，作为一个从二次元创刊开始就参与并长期负责同人文化专栏的老作者很是欣慰，这些年由于笔者自身社团运营外加事业的缘故，对日本同人游戏领域的关注也逐渐减少，能在二次元狂热一百期之时受邀再次写一个日本同人游戏近年来的总结回顾性质的专题，也是笔者的荣幸。为了这篇纪念专题笔者也准备了很久，希望这个专题能对大家有所帮助。当然，如果各位读者有兴趣，除了这些日本同人游戏社团之外，笔者创建并运营的国内游戏开发团体"蓝天使制作组"，以及我们的代表作"刻痕"系列，也期待着大家的关注与支持。▲



敢问路在何方

——从回顾中展望东方project的未来

■文／冰夜华
■责编／岩烧碳渣 ■美编／小茧

2008 年的 9 月，第一期『二次元狂热』正式发售，开始她的辉煌之旅。在那个年代，正是 ACG 发展最旺盛的时期，也是国内 ACG 界开始蓬勃发展的时候，『二次元狂热』以不流于表面，以更加深入、全面的解析和报道而备受欢迎，并且根据题材、内容而设立不同的版块，为国内 ACG 众们介绍“二次元”的美好之处。

在这所有的版块内容之中，有一个版块尤为与众不同，它不像其他版块那样是综合主题，每期都会介绍不同的作品。这个版块只专为一个系列作品而准备，并且从创刊号至今几乎从未中断。在这个流行速度快过闪电的时代，只有这个系列作品以其独特的魅力而自成一派，屹立不倒，拥有众多爱好者为之沉醉无法自拔。这就是东方专栏，这个系列作品就是被统称为“东方 project”的经典。

对于东方 project 系列，它的成名之路堪称奇迹。其制作人太田顺也（ZUN）在制作这个游戏的时候，一定没有想到会有如今的辉煌。从 1996 年到 1998 年之间登陆在 PC98 平台上的前五部开始，这个系列就以其独特的魅力慢慢走入玩家们的视线。再到 2002 年重出江湖至今，从当初被玩家们称为“三大同人奇迹之一”到如今的一枝独秀，ZUN 所创造的这个系列奠定了其在同人游戏界的传奇地位，并且已经逐渐形成了一种文化现象级别的存在。

作为独立制作类的同人游戏，东方 project 主打“弹幕”游戏的风格，那些华丽炫目的弹幕早已是众多人眼中对这个系列的第一印象。从 1996 年至今，这个系列已经出品了 24 作品，其中还包括 4 作与黄昏边境合作出品的格斗游戏。如今，第五部格斗游戏亦已在制作之中，东方 project 正在以其惊人的创作速度和作品出产率继续延续着自己的历史。

十年前的 2008 年，就在『二次元狂热』诞生的元年，也是东方系列最为热闹的时期。ZUN 在这一年推出了正作弹幕游戏『东方地灵殿』和格斗作『东方绯想天』，在那个网络正处于成熟的阶段，大批的玩家开始接触到这个系列并正式跳坑，被其中独具魅力的各种设定所吸引，并以此创作出了众多丰富的二次同人作品。最直观的就反应在参加 Comic Market 的同人社团数量，以东方为创作的社团，从 2003 年的寥寥数家，到 2008 年的将近 900 家，东方系列的人气进入到一个新的阶段，并且还在不断的爬升。

但随着时间的推移，随着网络越来越普及，更多的新系列的崛起，东方已不再是那个能够在同人界一枝独秀的领头羊。在这个群雄并起的“战国时代”，看客们有了更多的选择，东方系列的后续作品也因为 ZUN 的思想转变而产生了一些新的变化，开始变得更加具有争议。但即便如此，东方 project 这个系列依旧在按照自己的节奏挺立着，它的辉煌还远远没有到结束的时候。

让我们以这十年为观测点，一起回顾这段时间内围绕在东方 project 所发生的点点滴滴，一起去寻找她所想要前进的未来。







自身的变化

这个世界上没有一成不变的事物，哪怕再细微也会产生以往不同的东西。对于东方系列来说，其长达 20 年的历史就是一条不断发生改变的道路，尤其是在 2008 年至今的这十年间，这种变化更加的明显和突出，并且是全方位的改变。

东方 project 虽然是一款游戏，但是其最精华的部分并不在游戏性上，更不在于操作。独立制作的同人游戏想要成为一部经典，就必须要拥有自己的精华之处，换言之，就是能够让玩家津津乐道、愿意去深入研究和探讨的元素。对于东方而言，因为主打的是弹幕，如果致力于追求更高的游戏性，那么其很难成为像『雷电』『虫姬』那样经典的作品，更无法去追赶『怒首领蜂』这个处于弹幕游戏顶点的作品。虽然很多人认为东方的弹幕很华丽，但却忽略一个大前提，那就是东方的弹幕之所以显得如此华丽，是建立在一个完善的世界观之上。在东方的世界中，弹幕游戏是少女们互相战斗的方式，因而每个角色的弹幕都能够展现其鲜明的个性，这正是其他弹幕游戏所不具备的。在这个基础之上，东方系列的剧情就显得非常吸引人，使得玩家愿意把更多的精力投入到对故事的研究探讨之中。或许最开始只是 ZUN 的无心之举，但这却为东方后来能够取得如此大的影响力打下了坚实的基础。然而随着 ZUN 开始把所有的

创作重心都放在东方之上的时候，一些变化也就开始产生了。

众所周知，ZUN在创作东方的故事时，其中有着许多与神话传说或者各地风俗相关的元素，创造出属于东方世界观下的神话观。在从『东方红魔乡』开始，一直到『东方星莲船』，在对故事背景设定上更加的开放，方便玩家进行更大的二次发挥和创造，但在『东方神灵庙』的设定上却引起了不小的争议。有人认为『东方神灵庙』中的角色的设定太详细，太过于贴合历史实际人物，严重阻碍了思维的扩散，致使二次创作异常困难。也正是从那时候开始，东方系列开始进入到一个转型的阶段，ZUN在故事的描绘上少了一些开放性的幻想，多了一份历史的谨慎，故事的走向也开始偏向于一个不是那么完美的结局，角色的身世塑造也开始更多的带有悲情的色彩。这在满足了一部分玩家的需求的同时，也让一些曾经的所谓老粉们感到不满，他们觉得东方开始在发生一些不想看到的变化，变得不像以前那么单纯。基于这样的原因，开始有越来越多的老粉们选择了离开，或者是抱着过去的作品沉醉着，并不想接受如今的东方。而在这个时期外部还有不少新生势力开始产生重要的影响，进一步给东方的生存空间造成了巨大的压力，也间接分流掉了部分爱好者。直到两年后的2013年，『东方辉针城』的面世，让东方系列迎来了又一次的转机。



相比起具有争议的『东方神灵庙』，『东方辉针城』可谓好评如潮。首先是在设定上，ZUN选择了一个更为具有民俗气息的传说作为发挥的题材，不同于“宗教战争”这种听上去就很凶狠的感觉，小人族“下克上”的故事显得更加容易引起共鸣。因为这个奇妙的设计，使得有玩家认为从本作的氛围上可操作的主角们更像是坏人，而那些挣扎在幻想乡底层的弱者们的奋起反抗，反而更像是励志主角的模板。尤其对最终BOSS少名针妙丸的塑造上，比起先前那些原本就属于强大妖怪或者神明的最终BOSS，这点更为突出。以往那些引起异变的罪魁祸首们，其目的更多是为了戏谑，或是纯粹为了一己私欲。但身为古时凭借细小的身躯打倒可怕的恶鬼而成为日本有名的民间英雄形象的一寸法师的后人，身材短小的针妙丸的理想却是为了广大身处实力链底层的弱小妖怪们的未来，挑起了反抗强者的大旗。虽然她有着被天邪鬼鬼人正邪灌输了错误历史而产生复仇的心态，但希望扭转这个强者支配弱者现象的心愿是真实的。再结合她的人生经历，她的失败就变得尤为悲壮，也更加能够让人感受到这份理想的伟大。正是因为这种与以往不同的塑造方式，使得『东方辉针城』的故事显得格外励志，符合大多数人追求理想的信念，也更加容易被新老玩家们所接受。

在整体剧情构架上，ZUN也开始尝试把包括游戏、漫画等所有作品串联起来。原本就是相同世界观下发生的故事，串联起来更能展现东方整体的魅力。纵观日本ACG创作业，这种“大世界中发生的不同故事”非常流行。在系列作品之间搭建桥梁，将这些故事的世界观进行整合，使之成为一个庞大的世界体系。这样，对于老玩家来说在进行故事解读方面会得到一个更为清晰的系统，对新玩家来说则可以更好地理解这个世界中的每个事件都是因何而生。基于这些原因，一些曾经让玩家们头疼不已的设定也得到了合理的解释。虽说这样做也有问题，因为ZUN是秉承着开放性世界观的态度去创作，目的是为了让爱好者们有更多天马行空

的思考，过于细化的世界观设定可能会导致幻想乡的印象发生改变，以前与现在想要体现出来的氛围就会有所差异。

但从另一个角度来说，更加细化的故事会让玩家们把更多的注意力放在游戏本身。时至今日，东方已经不再是纯靠游戏作为卖点的作品，但 ZUN 一直以来都希望爱好者们能够更多的去享受弹幕游戏所带来的乐趣，在『东方辉针城』的预告中还表示为了做到如此而去掉了复杂的系统。对于 ZUN 来说，不管自己的粉丝们从什么角度去对故事进行解读，能够从纯粹的游戏中感受到乐趣，这应该是他最想看到的事情了。这也就是为什么东方系列游戏品质在这十年间虽然有起有伏，但依旧都保持着相当不错的游戏体验，无论是弹幕老手还是新人菜鸟，都能够很快地感受到其中的魅力。

任何一部作品在经过彻底的剖析之后，最终都会回到三元素之下。所谓三元素，就是指支撑着这部作品最重要的三个条件，就像我们小时候学写作文时老师所教的“时间、地点、人物”三大要素。东方系列作为弹幕游戏是优秀的，但真正让它能够被广大玩家们铭记于心的并不是游戏性方面的原因，而是“世界观、音乐、角色”的三位一体，这其中，音乐又是最为突出的。纵观整个游戏行业，可能再也找不出第二个这样能够让人具有创作欲望的系列游戏音乐，每一年，以东方的游戏音乐作为创作题材而诞生出的二次音乐创作 CD 数量之多，是我们在其他游戏中无法体会到的。ZUN 秉承着以自由开放的态度所创作的，不仅仅是世界观，更有与之相搭配的美妙音乐。特别是某些热门的曲目，二次创作的数量更是惊人，除了充分说明爱好者们对其的沉迷，已经找不出其他更好的形容词了。





这完全得益于 ZUN 在音乐创作方面的才华，甚至可能要高于其他的一切。ZUN 是新海诚式的独立制作人，力求一切都由自己来完成，音乐方面亦不例外。曾经不少人说过，对于一部有声艺术作品而言，配乐是比任何要素都要重要的，无论是好莱坞的电影还是普通的小游戏，一旦去除了背景音乐，立马让人觉得索然无味。而对于独立游戏制作人来说，最能把握住自己作品各个部分精髓的人永远是自己，那么能给自己的作品配上最合适音乐的人也只有自己。据说 ZUN 加入他所求学的东京电机大学里的社团“AmusementMakers”的初衷，就是为了能够创作游戏音乐。自小就学会电子琴和小号演奏的他，将自己所擅长的部分融入到了东方系列的游戏音乐之中，尤其是小号的运用，几乎就是东方游戏音乐的代表，激昂的乐音也彰显着 ZUN 积极向上的个性。

比起剧情方面所遭遇到的问题，ZUN 在音乐创作方面一直都是有着顶级的口碑。东方系列每一作音乐都是以符合本作故事的原则来创作的，虽说一直保持在一个基本风格框架内，但其人气分布却并非是一往无前。在正作弹幕游戏中的『东方红魔乡』『东方妖妖梦』『东方永夜抄』可以看做是新世纪的“三部曲”，作为 ZUN 一举成名并且奠定了“三大同人奇迹之一”里“之一”这个美名的作品，同时也是新人入坑时总被老玩家们拿来安利的作品，拥有雄厚的粉丝群体，在各种非官方的音乐调查之中，这三作向来都是各类排行榜上的赢家，不仅入围多的曲目多，整体名次也非常靠前，尤其是其中几首固定曲，长期在人气排行榜上名列前茅。其次便是『东方花映塚』『东方文花帖』的中间组，这两部作品的音乐风格具有“红妖永”

的特点，又有明显不同的风格混在其中，也有人称之为 ZUN 对自己新音乐风格的第一次尝试，所以这期间的音乐虽然有了新的变化，但因为还具有过去的风格，所以也具有一定的人气。在这之后，虽然『东方风神录』『东方地灵殿』『东方星莲船』『东方文花帖 DS』『妖精大战争』这几部作品就开始有了新的风格，但依旧受到广大爱好者们的青睐，是因为这次加入的新风格依然符合老玩家们的审美，也能够吸引到新入坑的玩家。『东方神灵庙』『东方辉针城』『弹幕天邪鬼』『东方绀珠传』是又一次的风格转变，作品主题更贴近奇妙传说，曲风在拥有传说般神秘的同时，亦拥有现代式的动感，或者说是在用现代风格去诠释古老故事，ZUN 也果然在追逐着时代的脚步呢。而在『东方萃梦想』『东方绯想天』『东方非想天则』『东方心绮楼』『东方深秘录』这五作弹幕格斗游戏中，虽然 ZUN 也有对其中新角色或重要角色进行独立作曲，



但其余的曲目均由黄昏边境作曲编曲，使用的乐器范围也比 ZUN 要广泛，音色更加饱满，自然也就很容易受到玩家们的喜爱。

世界是由故事构成的，故事又是由人构成，在东方系列之中连音乐也是为了搭配不同的角色而创造的，因此，对于东方而言，人物才是这一切辉煌的载体。能够让众多东方众们深陷其中不可自拔的最重要的原因，就是对于东方 project 系列角色的喜爱。对于一部文艺作品，尤其是对于游戏来说，很多人并不一定会完全喜欢其中的设定、音乐、画面，但很有可能单纯被其中某个角色惊艳，从此对这个角色的爱就变得一发不可收拾。尤其是对于那些同人画师来说，喜欢一个角色最直接的方式就用自己的画笔将她画出来，把自己对于这个角色的理解，通过画画的方式表达出来。这种对角色的喜爱，往往又能够带动其他方面的创作。比如喜欢这个角色，你就会想要去了解这个角色的设定，了解她在故事中起到了什么样的作用，她在故事中又经历过了什么样的事情，是喜剧还是悲剧，有欢笑还是泪水，她最终是始终如一的贯彻自己的道路，还是半途而废踏上了另一条不归之途。除此之外，对于东方而言还多了一点，那就是喜欢一个角色，必然会喜欢上与之相关的曲子，不管这个曲子的风评有多差，哪怕自己曾经也摒弃过，但在对角色的爱之中，也会重新深入地审视起这首曲子想要表达出来的含义。这就是东方系列中的角色所具备的神奇魅力，让许多曾经对东方不屑一顾的人也投入到了这个世界之中。

那么东方的角色为何能够拥有如此大的魅力呢？从 1996 年第一作诞生开始至今，东方系列的角色数量早已超过百人，如果单单算上自 2002 年『东方红魔乡』以来的游戏中出现的主要角色，也有数十人之多，这对于任何一个系列游戏来说都是难以置信的数量。从作品的角

度去看，当人数过多的时候，就很难塑造出每一个角色的特点，尤其当这些角色都是主要角色的时候，难免会有顾此失彼的情况发生，导致许多角色沦为配角而不被玩家们所重视。但对东方系列而言，任何一个角色都会有关注到她并且一直喜欢她的人，哪怕是一个仅仅在道中露脸，连台词都没有的杂鱼型 BOSS，都会有喜欢她的人存在。这是如何做到的呢？这里有四个原因，第一点是弹幕游戏的特殊性，流程相对较短，一场下来都用不到半个小时，玩家可以反复地游戏，慢慢的就会与其中某个角色的电波对上号，从而开始关注；第二点是 ZUN 把对话引入到了弹幕游戏之中，通过短暂的对话就能够把一个角色的性格特点表现出来，这就足以让玩家对这个角色有了初步的了解；第三点，每个角色都有立绘原画，也就是具体的形象展示，再加上 ZUN 的画风具有一种说不出的“魔性”和“可爱感”，立刻就能给予玩家深刻的印象，不管是否喜欢，至少在那一刻，已经被这画风所“侵蚀”了；至于第四点，也是多数日本创作者所具有的共性，那就是对设定进行补完，让每个角色都有属于自己的完整故事，方便玩家们进行查看，同时在后续的作品中或多或少的让一些前作角色加入到其中，让她们的身影不至于被人所遗忘。在这个基础之上，只要有人对其中任何角色首先进行二次创作，就会让其他同样喜欢的人进行效仿，尤其是高度发展的网络时代，将更多有着同样喜好的人连接了起来，交流和沟通，让这种“爱”如同病毒般地飞速扩散。同时，这十年间，ZUN 的画风也在逐渐进化，保持着自己独特风格的同时，也在笔触、上色上，更符合多数人的审美。

这就是长久以来东方受到欢迎原因：庞大的世界观、令人沉醉的音乐、再加上极具魅力的角色，使东方一直都拥有大量的爱好者。但作为一个系列作品，时间线拉得越长，世界观铺得越大，凝聚力反而会因为某部作品的争议有所下降。一旦当自己内部开始出现不安定因素的时候，就很容易受到来自外部的冲击，尤其是在现在这个时代，网络的高度发展在传播东方的同时，也带来了更多新的事物。







环境的冲击

时势造英雄，网络时代的发展给了东方系列更好的生存空间，自然也给了其他的作品蓬勃发展的空间，于是，竞争对手就这么出现了。有人表示，不应该把其他的作品当做竞争对手，因为作品之间本来就没有任何可比性，总会有喜欢它的人存在。话虽如此，但有一个客观的事实就是，当这些作品开始发扬光大的之后，东方系列的受关注度下降是一个不争的事实。正因为萝卜白菜各有所爱，所以当喜欢白菜的人开始变多的时候，喜欢萝卜的人群就会被分散。一个最直观的数据就是，自东方二次创作成为 Comiket 霸主以来，几乎就没有任何作品的数量可以匹敌，但随着越来越多优良作品的出现，东方在同人界的霸主地位开始受到冲击。



而当现实时间进入到2010年之后，『LoveLive!』系列的出现、『舰队collection』网页游戏的横空出世、『Fate/Grand order』的冒头，再加上其他各种各样游戏的出现，一次又一次地冲击着东方系列的霸主地位。时至今日，东方早已经不再是那个备受瞩目的龙头老大，哪怕是在Comiket上所贩卖的本子数量也已经开始直线下滑，甚至大批曾经喜欢东方的画师都转型去画LL、舰娘等作品，这种现象在国内东方圈更为严重。仿佛一夜之间，东方就从一个被众星捧月的姿态，回归到了久违的大地上，不再一枝独秀，不再光鲜亮丽，就像个过气的偶像，逐渐被其他新势力的光芒所掩盖，已经不再拥有曾经的辉煌。

有句说句，既然东方系列能够从众多作品中脱颖而出，那么其他作品自然也就会有可能逐渐超越她，更何况这些作品本身就具备不俗的实力。『LoveLive!』是以偶像团队为卖点的大型企划作品，当时正是以AKB48为代表的偶像女团蒸蒸日上的时候，讲述的是九名少女为了拯救即将被废除的学校而成为偶像的故事，既符合灰姑娘类励志题材，其中的角色造型又极具特色，并且因为是偶像团体，所以主打音乐方面的卖点，不仅推出了动画、漫画、游戏、广播、周边，甚至声优本人亦组成相同的团体，为广大歌迷影迷们所拥护。作为二次元偶像团体，很容易让人联想到早先的『偶像大师』系列，但『LoveLive!』明显比『偶像大师』的运气好，生在了一个网络发达的时代，所获得的成就自然更大。东方系列中虽然也有以乐团为卖点的角色，但不幸的是无论是骚灵三姐妹还是九十九姐妹，其人气都无法与同作品中的人抗衡，也就更不可能成为突破点了。

真正对东方系列造成强烈冲击的，是2013年由知名页游大厂DMM所开发的『舰队collection』(舰娘)，这款以二战时期旧日本海军战舰为题材的页游，以舰船拟人化为卖点，由玩家自己自由搭配所喜欢的舰队，打倒深海舰队。这款游戏刚一上架就立刻成为了话题，一夜之间仿佛所有的人都在讨论舰娘的事情，大量的玩家涌入其中，甚至连DMM封锁IP都无法阻挡海外玩家的进入。舰娘的成功最大的因素就是拟人化，过去虽然也有不少拟人化的作品，但从来没有一个能如此成功，它进行拟人化的对象不是动物也不是植物，而是那些曾经赫赫有名且身形巨大的钢铁猛兽，将一个冰冷的钢铁之躯，变成了又萌又可爱的二次元美少女，这种巨大的反差必然会吸引许多目光。作为页游，『舰队collection』游戏性其实并没有多出色，但正因为有了这样的反差萌，在瞬间就抓住了大多数宅宅们的心。而且，『舰队collection』和东方系列一样，都有着大量的角色，并且不少强力的舰船就非常稀有，这也让大多数玩家乐此不疲地沉迷在无休止的赌船捞船之中。东方系列是弹幕游戏，能操作的角色永远只有既定的主角，即便是格斗游戏那几作，参战人数对于以往的格斗游戏来说，也是少得可怜的，而且重复率高，更不用提什么抽卡抽人的机制。

而说到抽卡机制，2016年出现的『Fate/Grand order』(FGO)是一个比『LoveLive!』和『舰队collection』更加过分的游戏，但却在短短的一年时间内就成为了长期在app下载榜名列前茅的手游，“氪金”几乎成为了这款游戏的代名词。FGO是一个比东方和舰娘角色人数更多的游戏，是一个召唤过去的英雄降临到现代，拯救即将被烧毁的人理，阻止世界遭到毁灭的故事。构架这个故事的创作者奈须蘑菇和武内崇，便是当初创造了与东方系列齐名的“三大同人奇迹之一”的『月姬』创作者，这款游戏，也是他们在将自己同人社团TYPE-MOON商业化成公司之后所创作的第一个作品『Fate/stay night』建立起来的Fate系列中，最新的作品。不得不说，作为社长的武内崇在运营公司方面的水平确实相当高明，选择了时下最流行的手游作为自己新游戏的载体，再由奈须蘑菇

协同东出佑一郎、樱井光等多位剧本作家来共同创造这个世界。创造了“月世界”的奈须蘑菇，只要他一出手，几乎都能够被称为经典。而作为蘑菇黄金搭档的武内崇，是他绘制了月世界里的登场人物，现在更多专注于公司的运营。不管你是否喜欢他，不可否认的是只有他们搭档，才能够让 TYPE-MOON 成为业界知名的品牌，他们的作品似乎有一种可以让人掏钱的魔力，哪怕 FGO 被称为氪金地狱，也依然挡不住玩家们继续往里面投钱的热情。这是东方 project 所做不到的，ZUN 并不是想以东方系列作为自己赚钱的营生，而一个作品只要不是以商业为目的来打磨，它就终会有被其他光芒所掩盖的时候。

环境的冲击对东方造成的影响是实实在在的，至少在关注度上，东方系列已经被压了过去，实际上，早在 2007 年东方如日中天的时候，基于 VOCALOID 所创造出来的虚拟偶像角色初音未来们就已经开始对东方 project 发起了挑战，影响力同样享誉全球。可以说，这十年间，东方系列不断遭受到各种新兴力量的挑战，并且与这些身后有着公司甚至大财团支持的商业作品不同，只有 ZUN 一直以来是以独立制作人的身份在进行着东方系列的活动，最多也就是与黄昏边境合作开发弹幕格斗游戏。除此之外，东方系列的辉煌完全是由广大的同好自发的创造出来的。比如博丽神社例大祭、东方红楼梦等，就是只以东方为单一主题的同人展，从 2004 年开始每年举办一次，是广大东方同好聚集在一起的盛大日子。而 ZUN 也会选择参加例大祭，并且将自己最新的作品带到其中去发售。除此之外，ZUN 还受邀到处演讲，甚至还收到来自



海外的演讲邀请，这也是其他作品所不具备的。所以说，创造了东方 project 这个世界的人是 ZUN，而把东方打造得如此辉煌，是每一位东方爱好者们共同努力的成果。看看三大同人奇迹之一的『寒蝉鸣泣之时』吧，如今几乎已经退出了大众的视线，还有人记得他的作者龙骑士 07 最近一次露脸是什么时候了吗？一个作品缺少了粉丝们的支持，最终只能是归于沉寂。而这一点，东方系列是永远不用担心的。

未来的憧憬

时至今日，东方系列的发展已经进入到一个相对平稳的阶段，在这个可以称之为群雄割据的时代，东方系列想要重新找回曾经一枝独秀的局面，已几乎是不可能的事情。但东方系列并不可能就此沉沦下去，因为东方系列有自己的生存方式。首先，ZUN 在创造东方的时候，一不指着它赚钱二不指着它赚名，有今天的成就全都是水到渠成，并非他刻意为之。这也能体现在东方系列的故事剧情上，在每一作的故事结束后，必定少不了的就是少女们所举办的宴会，喝酒品茶，高谈阔论，仿佛刚才发生的一切异变都不曾存在过似的。追求的是创作的过程，至于结果如何，自有玩家们去评价。这大概就是 ZUN 与其他创作者的不同之处，永远都是那么地淡定从容。更何况，如今 ZUN 已经表明将会把东方作为自己毕生的事业创作下去，这就意味着未来我们将能继续看到更多新的东方作品，这是其他商业游戏所不具备的持续性。对于商业游戏而言，一旦失去了赚钱的能力，很快就被业界所抛弃，被新作品顶替。东方系列永远不用担心会有这样的事情出现，因为只要 ZUN 还在，东方的世界就会继续进行下去。

对于东方的人气，我们也不需要有太多的





担心。这十年来，虽然不断有更多新的作品受到大家的青睐，也有不少曾经的东方同人作者选择去进行其他作品的创作，但那些老牌的同人社团大多数依然深爱着东方，他们仍旧活跃在东方的二次创作活动中，并且不断地推出新作品。一些画师看似投入到了其他作品的怀抱，但他们依旧会偶尔献上几幅精美的画作，让我们感受到他们的爱仍然在。更重要的是，越来越多的新兴东方团体正在蓬勃发展着，尤其是在国内，以 2009 年举办的第一届 Touhou Only 为契机，每年都会举办众多的东方专属活动，地区分布广泛，并时常邀请来自国内外知名的东方团体前来参展，让国内广大东方爱好者们也能够感受到东方专属展会的文化气息。

此外，国内东方众也开始与日本的东方众





进行交流，其中一个表现就是越来越多的同人本进行汉化都会事先跟原作者进行沟通，取得授权，在某种程度上也拉近了中日粉丝之间的友谊。新兴的国人社团“京都幻想剧团”可以说是中国东方 project 蓬勃发展的又一典范，创作了国人自己的二次同人动画，不仅在国内活动，还频繁地参加日本展会，甚至与原作者 ZUN 进行了零距离的交流。同时还获得了 ZUN 授权在中国开设官方微博，同步更新 ZUN 的近况和各种活动预告，让 ZUN 不再是遥不可及的存在，成为了可以与国内粉丝互相交流的邻家大哥，这在以前几乎是想都不敢想的事情。有如此之多愿意付出一切去热爱东方的同好们，我们何必要去担心东方的地位被其他势力抢走呢？所谓地位不过是虚幻的存在，从以前到现在，东方终究只是广阔的二次元文化中一片小小的净土，不管它曾经多么备受瞩目，还是如今已成落日斜阳，可以肯定的是，哪怕黑夜的到来，我们依旧还有明天可以期盼。



倒不如说，正因为这样的消退，反而能够使东方回归到最纯粹的时刻，没有那么多来自爱好者之间的勾心斗角，没有所谓维护东方的尊严而与其他势力发生无谓争执。悠闲自得，轻松有趣，这是东方长久以来想要传达给我们的思想，也是 ZUN 致力于想要展现出来的东西。作为爱好者，我们只要满怀希望地期待下一部新作的到来，便是对东方系列最好的支持了。

东方 project，已经从单纯的游戏作品，进化成了一种文化。十年的时间，让我们经历了东方从无上辉煌到归于平稳，也让我们曾经毛躁的心随之平和。东方带给我们一种全新的体验，让我们多了一扇去看待这个世界的窗户。它让我们悟到了生存的哲理，也带给我们生活的快乐。我们不知道东方 project 最终会走向何方，但我们会不离不弃陪伴着它。因为这是我们的信仰，是永久烙印在我们灵魂深处所向往的乐园。▲

POKÉMON GO HOW TO JOIN THE BETA!

■文/windchaos ■美编/塔里 ■责编/岩烧碳渣

到底是你在玩手游，还是手游在玩你
日系手游流行背后的反思

在 2016 年的里约奥运会闭幕式上，日本首相以一身马里奥装扮出现，闭幕式的“东京 8 分钟”里出现了皮卡丘、马里奥这些经典的游戏角色。其实在里约奥运会之前，『Pokemon Go』就已经成为了全世界瞩目的话题，就连奥运选手们都抱怨在巴西没法抓精灵。而就在“东京 8 分钟”一个月后的苹果发布会上，宣布了马里奥手游化的消息，顿时任天堂股价大涨 29%。

举这两个世界性的例子，就想说明如今手游已经在世界范围内有着巨大的影响力。回到日本本土，笔者在 C90 期间来到日本第一次朝圣垂涎已久的涉谷，却发现 109 整栋大楼都是『碧蓝幻想』的广告……更不要说身边的朋友，从 MA、LL、舰娘、阴阳师，每天微博上都能看到欧洲人与非洲人探讨着名为人品的玄学。

不知不觉，手游已经渗透进了我们生活的方方面面。就连菜场大妈，在卖菜间隙除了刷微信都要玩上两盘爱消除，相信父母一辈的手机瘾很多时候已经超过了我们这辈。谨以此文，想要分析一下这几年来手游流行起来的种种成因。

玩家篇

先从手游也开始有了“游戏性”说起

手机硬件的提高 让手游的“游戏性”充满可能

或许过个几十年，在与自己的儿孙讲起游戏的历史的时候，会拿出一台像砖头一样厚的黑白 GameBoy，跟孙子演示黑白画面口袋妖怪的战斗，然后孙子默默掏出最新买的 iPhone 16，用最新华丽的手游画面让你这个老古董惊讶，怎么现在的手机游戏画面也这么牛逼了。

根据摩尔定律，硬件机能每过 16 个月，就翻一翻，尽管根据目前计算机硬件的发展已经



很难达到摩尔定律的标准，但技术的变迁是大家都能亲身体会到的。昔日，任天堂功勋硬件设计师横井军平这样的天才都想破脑袋如何把掌机做得更小，如今最新的手机可以毫不费劲地模拟上一代掌机的游戏。

就当今的手机标准来看，动辄 1-2G 的内存都已经超过自己读书时代还在用的电脑了，对于主流的手机配置来说，跑个虚幻3引擎的『王者之剑』什么的早不是什么新鲜事，昔日的最终幻想也能做到从初代到六代完美移植到手机端，当年需要买家用机才能体验到的游戏，如今在手机端都能完美玩到。更不要说什么各种 GAL 引擎的模拟器，很多 GAL 都能够用手机来玩了。除了手机分辨率上的问题，以及操作手感上的问题，似乎手机与掌机之间的隔阂越来越小了。对于轻量级用户来说，一台手机就能满足自己日常娱乐的需要，这也对昔日的家用机和掌机市场带来了巨大的冲击。

在当年 PSP 霸权的时代，国内各电脑市场均可看到卖电脑的同时还卖 PSP，一方面破解游戏对于天朝玩家的便利性不言而喻，另一方面很多"玩家"都把 PSP 当作可以玩游戏的 MP4，在 PSP 硬件销量巨大的背后，是硬件软件比的低下。而如今，一台安卓或者 iOS 系统千元以上的手机，又何尝不是一台能打电话、能看视频的游戏机呢？我们这代人看到了掌机的开始，也或许能看到在手游的冲击下掌机的终焉。

之前任天堂发布的新主机 Switch，已经模糊了家用主机与掌机的概念，探究通过一台机器就能做到带到室外多人游玩，这突破了手机这种私人设备只能用于个人游玩的桎梏，并且通过便携的手柄给玩家的操作带来便利。而这又是手游以外的话题了，这里就不展开讨论。





从山内博的游戏理念 看如今的手游游戏性

在谈及经典的『Pokemon』如今应该根据官方中文译名称作『精灵宝可梦』时，昔日的任天堂老社长山内博对于游戏性用了以下四个词来概括：收集、育成、追加、交换。在当年掌机上的『精灵宝可梦』看来，这四个词的内容包含了：收集，玩家在游戏中收集宝可梦。育成，对收集的宝可梦进行育成。追加，在当年就有了联动电影看电影获得限定宝可梦的营销方式。交换，通过交换来达成精灵的进化。





再去分析如今以『智龙迷城』为首的 RPG 类手游的话，可以看出都是当年老山内社长思路的延续与进化。可以说，日系手游绝大多数的乐趣都在于收集和育成，大多数手游的 EVENT 活动目的都旨在通过刷刷刷在活动时限内获得限定的角色。几次去日本旅游的时候，导游都曾提到日本是十分喜欢"限定"的民族，游戏有限定版自动贩卖机的饮料都有地区和时节限定。更不要说手游的限定卡牌对于玩家的吸引力了。



花费的钱要远远高于买一款实体游戏的钱。

就拿万恶的Type-Moon来说吧，一款『Fate/Stay Night』全价也就最多8,800日圆，这价格在『Fate/GO』里差不多也就只能氪个一单，对于脸黑的非洲人来说一单半可能什么都拿不到……

关于氪金地狱的话题之后有专门的章节来讲，继续回到F2P的话题上来。F2P让玩家降低了入坑的成本，想当年在还没有试玩版这种东西的年代，玩家只能通过杂志上的宣传来了解一款游戏，往往买到了自己不喜欢的游戏。追溯的再久远一点，在雅达利时代玩家甚至只能通过游戏卡的封面来判断游戏，于是有了成千上万顿被销毁的『E.T』和雅达利SHOCK事件。如今，对于F2P的游戏玩家只需耗费一些流量几分钟就能下载下来，并且可以通过亲身的游玩判断是否继续入坑。于是，国内的各个平台方就有了“次日留存”、“首周留存”等一系列的标准来评判一款游戏的优劣。F2P降低了玩家选游戏的门槛，让玩家更容易的接触到一款手游，也因此使得游戏玩家的人数远多于过去的主机时代。

而最近任天堂的马里奥手游上线之后，一反手游F2P的模式，采用了前3关免费后续

育成方面，从梦宝谷的很多智能手机网页游戏上，就有卡牌育成之后突破界限这样的设定，而每一次突破界限之后都会追击新的语音，卡图也会变得更加诱惑。国内玩家对于这样的育成形式的认知可以说来最早来自亚瑟王，而类似于『锁链战纪』这样的游戏更有一定要界限突破之后才能解锁特定技能这样的设定，使得玩家对于活动EVENT的“保底”从一张变成了需要界限突破的多张。

追加方面更不用说，当年以卡带为媒介的时代，每更新一次版本基本都要以资料片这种接近于发布续作的形式才能更新，在进入了次世代之后才有了万恶的DLC这样的东西，并且被万代南梦宫这样的厂商发扬光大，相信只要提一下偶像大师的例子大家就都懂了。可以说一款手游能活多久，取决于运营方对于活动的安排追加内容是否吸引人，值不值得玩家去氪或者去肝。追加对于很多手游来说如同全体面临一个全新的副本，比如一旦『舰队Collection』有了新的活动，各种漫画家都开始不务正业了……

而老山内当年提到的交换，个人角色在如今手游中可以用战斗来替换。收集、育成、追加都为了提高玩家的战斗力，而PVP这种天朝想出来的东西在日式手游里也发扬光大，这些在下个章节详细讲。



一点都不Free的F2P 背后有着名为扭蛋的地狱

如今的手游除了硬件上已经离开需要提前购买一台游戏机的桎梏，让手机成为了全球最大的游戏平台。同时，软件方面手游绝大多数都采用了F2P的模式，可以说手游这一特殊的载体使得天朝发明的这个F2P的模式发扬光大。

F2P全称Free2Play，就是免费让你先玩起来的意思，虽然名头上是免费让你玩，但是后续通过收费道具等追加内容进行收费。能想出这么天才的收费模式的人一定喝了不少脑白金，哦原来这人原来就是卖脑白金的。于是在APP STORE上我们都能看到还要分免费游戏榜单和收费游戏榜单，而事后人们一算F2P的游戏上



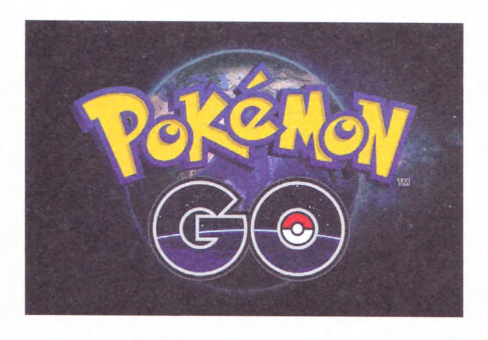
关卡一次性付费就能解锁的模式，在这种模式下玩家的付费率仅为4%造成了投资商的一片看衰任天堂股价大跌，任天堂这种和既有F2P模式抗衡的勇气可嘉，不过最后付费的玩家多为昔日马里奥的老玩家，过高的难度以及非F2P的模式，造成马里奥手游无法成为第二个『Pokemon Go』。

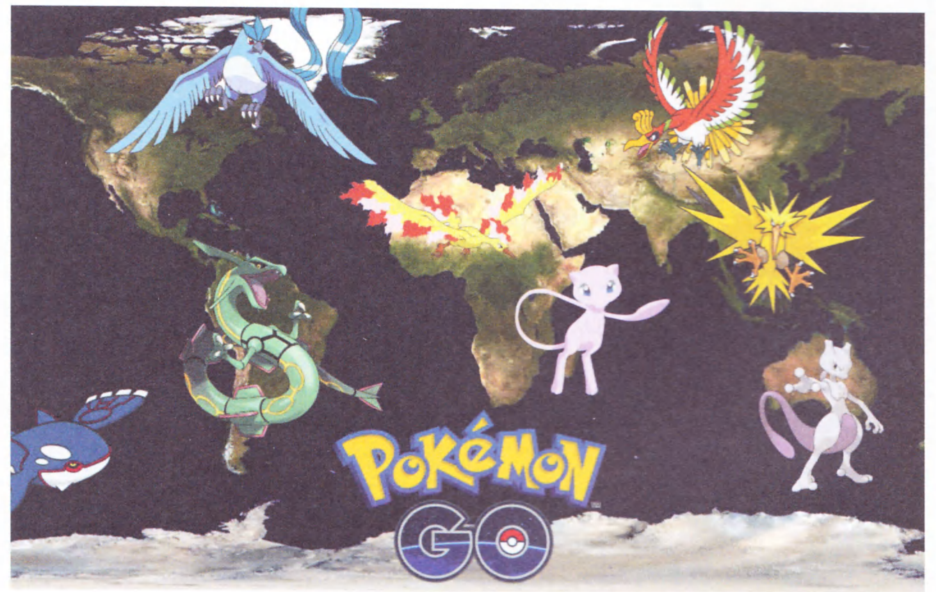


财富篇 手游对厂商创造出的巨大财富

回到如今手游为什么这么红火这个话题，上面是从玩家的角度来解析如今手游为何如此普及，而对于厂商来说，手游又何尝不是一棵摇钱树呢？

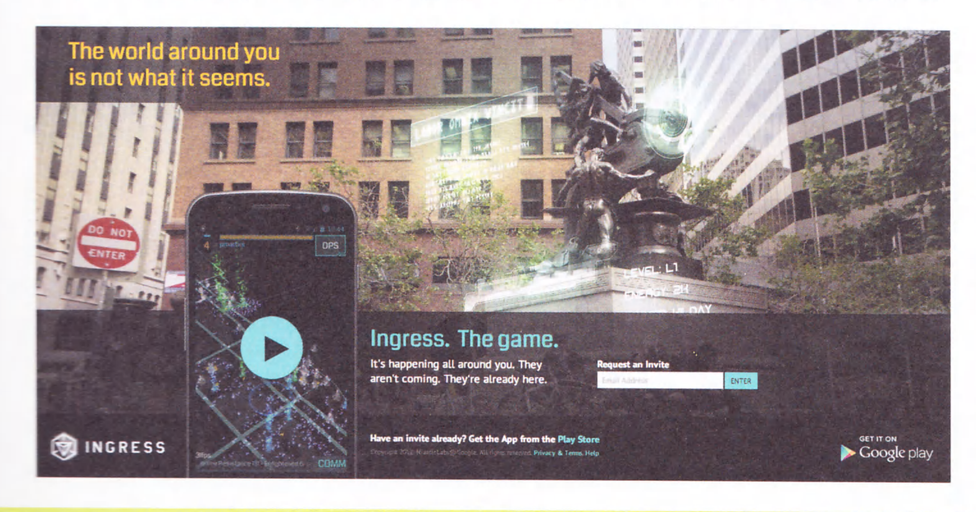
『Pokemon Go』现象与被忽视的AR的价值





对于在天朝无法玩到『Pokemon Go』的玩家来说，是很难体会到国外这个游戏到底是有多红。笔者来描述一下自己在日本亲眼看到的一幕，不知道有多少读者听说过“池袋西口公园”，小说家石田衣良讲述『池袋西口公园』的同名小说被改编过日剧，而『无头骑士异闻录』的主要场景也在池袋西口公园。这样一个大家印象中晚上应该鱼龙混杂，各个颜色帮派小混混聚集在一起的地方，在一款游戏之后让池袋西口公园变得每天安稳宁静，在方圆几百平米的公园里每个晚上有几百号人拿着手机重复做着划动屏幕的动作，时而有人发出叫声与身边的人分享刚才的成果。

是的，这款游戏叫做『Pokemon Go』。以上是笔者亲眼见证的场景，三五百号在一个公园一起在玩同一个游戏，而且时不时还能看到些中国人和巴西人，在一起刷宝可梦的有情侣有父子小到嗷嗷待哺大到耄耋之年，光这样一个公园就能看出这款游戏流行的缩影，更不要说全世界各地每天发生的各种抓宝可梦过程中发生的荒诞离奇的故事。



在『Pokemon Go』流行的背后是巨大的商业价值，上线仅仅63天创收5亿日圆，在VR被炒的如火如荼的今年任天堂另辟蹊径用AR技术。如果说VR技术的主旨在于让玩家沉浸式体验的话，那AR技术就旨在虚拟与现实的融合。

以『Pokemon Go』为例，通过AR技术玩家感觉如同那个世界的宝可梦们都投射到了三次元的世界之中，而这样的玩法是过去的主机很少有的。其实不止于『Pokemon Go』，在一些圣地巡礼的APP中也采用了AR技术，玩家能够在现实的场景中一边签到一边与二次元的角色合影，在圣地巡礼的过程中更加模糊了虚拟与现实的界限。

笔者相信，『Pokemon Go』的价值远远不止5亿日圆，而『Pokemon Go』这样虚拟结合现实的玩法也可以给人们更加多的启示。『Pokemon Go』的另一个玩法来源于『Ingress』，一款安卓上以结合现实地标为主要玩法的游戏。

在『Ingress』里玩家分成两个颜色阵营，通过在真实的三次元移动加在手机端对战的玩法，将虚拟照入现实。在『Pokemon Go』63 天 5 亿日圆的背后，是崭新的玩法与虚拟与现实的结合，玩家需要的仅仅只是一台手机，就仿佛进入了精灵宝可梦的世界。而对于任天堂来说，除了收入之外，股票的大涨也可以看出外界对于这样新的游戏模式的认同。尽管在游戏公布后几个月『Pokemon Go』的热潮有所回落，但根据上文笔者提到的老山内收集、育成、追加、交换的路数，『Pokemon Go』目前还仅仅停留在收集阶段，游戏的玩法上还可以有更多后续版本的提升。

LoveLive! 式的奇迹 9 亿赤字一月转黑

『LoveLive!』这个企划如今对于二次元领域可谓路人皆知，从之前的肥皂团也开始了向水团的过度。对于这样一个 Sunrise、Lantis 和电击 G’s 共同发起的三方企划来说，究竟哪家才是最后的赢家呢？其实在这三家之外还有一家可以说才算是真正的赢家，那就是『LoveLive! 学园偶像祭』的开发运营方 Klab。

Klab 在制作『LoveLive!』手游之前，可以说是一家完全濒临倒闭的游戏开发公司。让我们翻出 Klab 在 2013 年的财报，可以很明显的看出在 2013 年『LoveLive!』手游上线前，Klab 还背负着 9 亿日圆的赤字，而在『LoveLive!』手游上线之后仅仅一个月时间，Klab 就完成了扭亏为盈，『LoveLive!』这个金子版的 IP 价值可见一斑。而在 2014 财年，Klab 的业绩从 9000 万日圆的赤字变成了最终 9600 万日圆的黑字，于是在日本也有 LoveLiver 拯救 Klab 这样的说法。

『LoveLive! 学园偶像祭』的成功可以说是现象级的，偶像音乐手游之前也有，比如也有动画化的『Show By Rock!』手游就要更早的多，但在『LoveLive! 学园偶像祭』之后，这种抽卡 + 音游的模式才真正流行起来，如今几乎每个月都有新的偶像音游在 APP STORE 上架，其中不少一上来就联动动画化的企划，让人感慨偶像宅的钱真好赚。

其中万代南梦宫的『灰姑娘女孩』就完成了对『学园偶像祭』的奋起直追，万代南梦宫利用自家多年开发主机游戏丰富的经验，在游戏质量上就碾压了『学园偶像祭』一筹，更丰富的玩法更骗氪的方式让『灰姑娘女孩』在 APP STORE 的付费榜上完成逆袭。





而另一边随着『LoveLive!』的企划从 μ’s 过渡到水团，在 Klab 的季报上也能够看出伴随着过渡的阵痛，Klab 的业绩起起伏伏，如今在剧情模式中 μ’s 的故事也已经完结之后，水团是否又能像前辈一样拯救 Klab 呢？比较有意思的一点，在国内尽管『LoveLive!』是第二季之后才走红的，但在日本，第一季开播之后三大金主就开始在秋叶原铺天盖地砸广告了，可以说是 LL 这个 IP 的走红带动了手游的走红。





而到了水团上位之后，则是手游先第一时间更新了水团的歌，之后才等来水团的 TV 动画化。这一次，反而手游起到了先行推广的作用。

在『LoveLive!』与『偶像大师』的手游大获成功之后，大家都想搞个偶像类的手游，拍个动画指望着一炮而红然后数钱。写到这里似乎把已经停运的『Wake Up,Girls!』的手游给忘



了，所以偶像战国时代偶像动画在战人气，手游就是在直接战收入了。近期偶像类手游捆绑动画的例子越来越多了，10 月就有『星梦手记』和『Show By Rock!!』两部，1 月还有『偶像事变』和『BanG Dream!』。正好下一章节我们来谈一下手游与动画的联动效应。

当新番动画与手游的结合已成趋势

无论是上文提到的『Pokemon Go』还是那些偶像动画改编的手游，有一个共同的特点就是由原有热门 IP 改编的作品，同样最近大红大火的例子还有『Fate/GO』。可以发现在『LoveLive! 学园偶像祭』之后，这种动画与手游结合的例子越来越多了。动画起到了很好的广告作用，而手游开发成本不同于以往的家用机游戏，可以在动画开播后第一时间运营，甚至有些游戏能够做到手游先行。伴随着动画前后添加的广告，玩家很容易从一名动画观众完成到游戏玩家身份的转变。而资本方原有的赚钱模式，更多是通过给你看高达动画然后卖你高达模型这样“钢普拉式”的传统模式，而如今无论『Pokemon Go』、『Fate/Go』还是什么狗，都是从动画直接到手游氪金的“LoveLive! 模式”，甚至有些音游都能在游戏中完成对电子版 CD 的购买，不得不说这也算是收费模式的





一种进化吧。

而另一方面，类似『战舰 Collection』、『锁链战纪』、『刀剑乱舞』、『碧蓝幻想』这样先有手游（页游）的游戏，在攒足大量的人气与金钱之后，也陆续动画化。抛开『巴哈姆特之怒』这种数钱数到手抽筋大家来做个动画纪念一下吧这样玩票的，其余的游戏也均在生命周期之中，这些游戏先行的作品在获得一定的口碑之后通过动画化再赚得一波人气吸引动画版的支持者回到手游之中。与现有动画再有手游的游戏不同，这些游戏由于存在“原作党”，在开播的同时原作党也会帮忙吆喝对作品的宣传效应起到放大的效果，当然类似『战舰 Collection』这种原作党对动画不满的呼声也不在少数。

不得不提的还有类似『临时女友』这样的游戏，先是卡牌类型的页游在动画化之后尽管很多玩家对动画的剧情不明所以，但还是有不少玩家对 QP:flapper 的人设所吸引入坑，而除了原本的卡牌玩法的游戏之外，『临时女友』在动画化之后还出了一款『LoveLive!』式的音游，可以说比起游戏玩法本身，IP 或者更进一步说作品内的角色的人气、音乐、声优，这些组合在一起才成为了一款游戏的核心价值。所以不管游戏本身的玩法怎么变，玩家还是会保持对作品的认同感。亚瑟王从扩散到乖离，『Show By Rock!』手游玩法的几经大改也都是这个道理。





败我钱财 毁我青春的手游

行文至此，怎么感觉从一个从业者角度来看，越从商业角度来看待这些手游，越觉得玩家比起在玩手游有种被手游玩的感觉。

日本的氪金法案改革与几大骗氪事件

在介绍日本有关游戏氪金的一些法案之前，先来回顾一下这样一个新闻。你们觉得非洲人的上限在哪？想抽到一张自己想要的卡最高纪录是多少次？ 100 次？ 200 次？还是 500 次？

在『碧蓝幻想』的“正月 Gacha”中有一个玩家抽了 2000 次还没有抽到自己想要的卡，这是目前有记载的新闻里脸最黑的记录，并且因为玩家在 niconico 上直播抽卡 2276 连抽花费 68 万多日元才抽到的案例，使得日本金融厅、消费者委员会、警视厅等和社交游戏有关的机构不得不更改各类法案，强行要求各类游戏在抽卡过程中加入保底机制……

其实不止是『碧蓝幻想』里那个业界著名的“正月 Gacha”活动，之前也有几个比较著名的手游氪金活动引发了玩家的“炎上”，导致玩家在 APP STORE 上大量退款并引发日本金融厅等部门修改相关法案。比较著名的有『扩散性百万亚瑟王』的“九宫格”事件。九宫格顾名思义要集齐九宫格的九张卡才能获得活动限定的卡牌，在这样的制度下很多玩家获得了其余的 8 张卡就是因为没有获得最后一张卡无法将九宫格解锁而无法获得最后的活动奖励。根据玩家的心理既然已经氪金解锁 8 张卡了，那自然想要解锁整个九宫格，而往往为了解锁最后一张卡投入的金额要远大于前面 8 张的总和。于是在『扩散性百万亚瑟王』的九宫格事件后，类似需要集齐其它几张卡才能解锁相应卡牌的活动就被日本法律明令禁止了。对此产生影响的也有『锁链战纪』的 chain story，原本需要集齐相应全部的卡牌才能解锁对应的故事，而在法律修改之后解锁条件就变得宽松了不少。



引发日本氪金法案修改的另一个故事，还是手游大厂 SE 的……『勇者斗恶龙』的手游其中有一款是类似 DQM 的『勇者斗恶龙怪兽篇』，在『怪兽篇』里玩家可以收集在 DQ 中的众多经典的怪兽，而氪金的要素是抽获得怪兽相应的关卡图纸。游戏的抽卡画面背景是一筐图纸，根据背景差不多 10 张里面有 2 张是金图纸这样的感觉，就给玩家 10 连抽有 2 张是 SSR 差不多这样的感觉吧。然而，实际抽卡之后根据玩家的计算获得金图纸的几率要远远低于 20%，实测大概在 3% 左右，于是 2ch 上又开始了新的一轮的炎上，各种 APP STORE 如何退款的教程层出不穷，引发了又一轮对手游大厂的口诛笔伐。最后的结果是所有在这一轮抽卡的玩家全额退款，而这次 DQ 事件也引发了日本氪金法案的又一次修改，现在所有的日本手游，在抽卡的地方点击详细说明点进去就算描述文字再小，总能找到具体的抽卡几率。不过如果你玩的是国服的话，那就不保证能找到了。

从『亚瑟王』到『DQM』到『碧蓝幻想』，日本手游氪金相关的法案不断进化，如今不但要求能查到具体的抽卡率，还要求引入保底制度。也只有这样，才能督促日本的手游长期稳定的发展而非竭泽而渔。



刷刷刷与晒晒晒背后的反思

纵观日本的手游，绝大多数的核心玩法需要玩家反复刷刷刷，这也和日系玩家已经习惯了日式 RPG 这样的玩法有关。对于手游来说，几分钟一盘的模式十分适合玩家在闲散时间进行游玩。事实真的如此？如果以活动奖励为目的的玩家，就会陷入某一周时间为了某一个手游活动而影响作息的日子。诸如『舰队Collection』有新舰娘实装的大型活动，都有漫画家因为打舰娘活动而拖稿，而现在流行的『Fate/Go』这样的游戏肝起活动来也都是时间杀手。

玩家明明是为了休闲在闲散时间去玩一款手游，最后却变成活动为了拿一张保底都要每天上线很多次不停的肝，而大多数手游的设定都是只要有本期限定卡池的卡就能让活动变得简单很多，然而遇到那些又要氪金又要肝还要看掉率看脸的游戏，也就只能被玩家喷成粪运营了。

更不要说那些刷游戏活动排名的玩家是怎么肝的，为了刷排名活动玩家不得不半夜都调好闹钟 1 到 2 小时起床一次，到了这个份上真有点搞不懂到底是玩家在玩游戏还是被游戏玩了。在『LoveLive! 学园偶像祭』中，更有活动排名前 10 的玩家把自己的 ID 改成歌词玩起了 ID 接龙，只能说土豪和刷排名玩家的心态我们不懂……

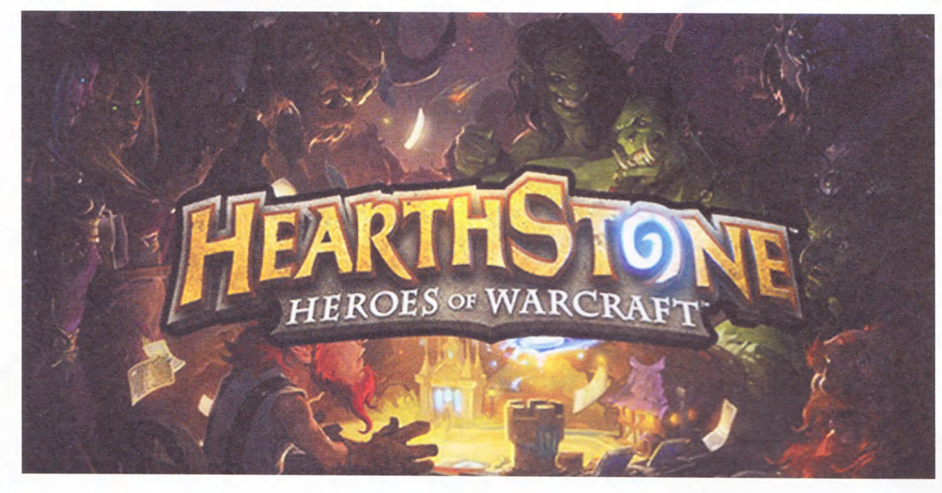




而除了刷刷刷之外，晒晒晒也成为了手游重要社交性的一部分。每次看到声优们在推特或 nico 上直播抽卡，那超欧洲的掉率让人觉得是不是官方刻意调整了数值让声优成为官托。而对于一般玩家来说，抽到一张 SSR 之后第一反应是什么，当然是截图发微博或者发朋友圈广而告之，然后被一群非洲人手动滑稽。甚至有的时候让笔者疑惑，到底重要的是抽到这张卡本身还是把抽到这张卡的消息分享给他人？但是不得不承认，这样相互晒脸的行为已经成为了手游重要的社交成分之一，尽管这一社交是在游戏之外进行的。而对于『LoveLive! 学园偶像祭』与『偶像大师 灰姑娘女孩』这样的偶

像类手游，抽到这样的卡更具有充值信仰的感觉，把对于虚拟的偶像崇拜上升到一定的高度，抽到 SSR 卡则有种神祠、天启这样的感觉，仿佛是运营方对于自己偶像崇拜价值的认可与救赎，关于偶像文化这块可以讲的很多就不展开讲了。

在无尽的刷刷刷与晒晒晒背后，让人不禁反思，这样的游戏到底有意思吗？



在手游停服后留给玩家的还有什么？

与实体的集换式卡牌游戏不同，手游说到底卡牌都是 0 与 1 的数字，一旦官方停服了也不能实体化什么都不是。在各类手游光鲜的背后，其实停服的游戏也不少。在中国代理运营的日系手游停服的例子就不多列举了，还是来看一下日本那边的情况。

『伪恋』『初音未来制作人』『LovePlus』『Wake Up,Girls!』『扩散性百万亚瑟王』……其实停服的游戏挺多的，这里就不一一罗列了。游戏停服这件事本身没什么问题，在网游与页游的时代游戏也有运营不下去停服的，只是网游相对来说开发周期更长运营周期也相对更长，不会随随便便停服。而对于手游来说相比网游就更加短平快，原本开发时间就短一旦一款游戏运营的不好收不回成本，连回炉重做的可能







性都没有，又有下一波的 IP 等着改编换皮成新的手游，之前的游戏只能放置不管或者停服。在文章最初笔者就提到了，手游的生命线在于不停的追加，追加新的活动任务追加新的卡牌，一旦没有了不停追加的活动，玩家全部都主线毕业那这个手游离等死也不远了。

手游停服后对于玩家的补偿又是另一个问题，如果说网游的核心要素还在于玩游戏本身的话，那网游玩家在投进去那么多钱以后本身在打游戏这个过程中就获得了乐趣，例如『魔兽世界』核心要素在于打副本和竞技场，而收集装备只是为了更好的下副本。同样暴雪的『炉石传说』也是这样，拆卡包不是为了收藏而是为了能够更好的对战。这点就是欧美游戏与日本游戏本质上的不同，相比『炉石传说』日系手游大家抽卡的行为目的本身在于收藏，而一旦游戏停服，收藏这种行为也会变成泡影，让玩家不得不反思我之前在这游戏上砸了那么多钱抽卡到底是为什么呢？

笔者有一个基友曾说过一句很有哲理的话：所有手游的区别仅在于弃坑的长短。听上去似乎过于有失偏颇，仔细一想还真是这个道理。笔者为 2DM 每期写手游介绍专栏也有几个年头了，每个月在选择介绍的游戏的时候都感觉为什么那么多新游戏玩法都如此相似，都是换汤不换药。而另一边，手游的市值还在不断的壮大，宛如一个巨大的美丽的肥皂泡不知何时会戳破。手游开发与运营有其特殊性，就算是各个手游大厂都不能保证下一款开发运营的游戏能够运营多久，一款游戏的走红除了本身的题材与质量之外有时也有挺大的偶然性。

看着身边的朋友不停地沉迷于手游刷刷刷、氪氪氪、肝肝肝、晒晒晒之中，在 2DM 一百期之际特此写下此文。

切记玩游戏是为了娱乐，而不是让游戏娱乐了你。▲


当我们谈论画师时



我们在谈论什么
——国王老师的画师十宗“最”

当你为朋友立传时，应该写得像是在为他复仇。

——居斯塔夫·福楼拜，1872年

□文／完蛋了的国王
■责编／岩烧碳渣
■美编／三白

大本命画师其之一：欧派星人：八宝备仁



本画师最初刊载自『二次元狂热』14期

要列举笔者的大本命画师，不假思索的第一位就是八宝备仁了。笔者最早在第14期写过，后来又在我的个人画师特刊里重新修订并扩写了关于他的文章，这给了笔者两次机会用动态的历史眼光来审视八宝备仁的职业生涯，当然后者目前仍然是“进行时”而不是“完成时”，八宝备仁还在不断给玩家和读者们带来新的惊喜，超长的职业寿命——这也是笔者钟爱他的原因之一。

八宝备仁是上世纪末非科班出身的一批著名Galgame原画师中的一员，所谓“英雄不问出处”，八宝备仁出道前沉迷于柏青哥游戏，一度立志要成为职业玩家，后来他虽然未能如愿，但的确与“小钢珠”结下了不解之缘。在泡沫经济破灭后的头几年里，受到“宫崎勤事件”影响的美少女游戏业界却意外地进入了一个快速扩张期，要资金有资金，有人才有人才，所以大量新公司新品牌如雨后春笋般纷纷冒头。八宝备仁恰恰就是在那个时期里崭露头角的弄潮儿之一。八宝备仁日后以业界资深“欧派星人”的名号闻名于世，笔者认为有资格载入史册的业界元祖级巨乳画师有INO、八宝备仁、佐野俊英和圣少女这四位，不妨称他们为“欧派四天王”，八宝备仁在这四人里既不是最早出道的（INO出道最早），也不是最高产的（作品数量最多的是佐野俊英），更不是获得荣誉最多的（圣少女的作品两次获得萌游戏大赏相关奖项的金奖），但八宝备仁无疑是四人中最早确立巨乳画风，也是在商业上最为成功的一位。

从1996年加盟游戏品牌にくきゅう“肉球”开始，八宝备仁就清楚地认识到想要在这个纷乱的业界生存下去，就必须要有一技之长。当时的拔GAME圈子里还没有刮起以女主角乳量来决一胜负的风气，笔者也在文章里从社会学的角度加以分析，因为根据对90年代日本女性胸

围尺码的调查发现，占绝对多数的仍是罩杯数在A-C之间的贫乳和普通乳量女性，真正的巨乳只是极少数。举一个大家既熟悉又陌生的例子，以充满母性的声线配过大量经典御姐角色的“柚姐”柚木凉香早年在转做声优前是小有名气的写真偶像，艺名叫“角松かのり”，当时她的卖点就是“89E”的巨乳。现在胸围破百已经成为日常，不信去看『星期一的丰满』，可在90年代乳房比头大是难以想象的。都说艺术来源于生活，要把游戏女主角画成远超出人们所想的“奇尺大乳”不仅需要想象力，也需要生活中细致的观察和点滴的知识积累，不知道八宝备仁当年有没有买过角松かのり的写真集回来当参考书。

八宝备仁在“肉球”时代就已经确立了“欧派星人”的名声，为他日后的发展道路打下了基础。从辗转于C's ware、Sirius、Survive、Harbor等多个厂牌，到终于被CROSSNET社揽入帐下，八宝备仁用了几年的时间游学于各种风格类型不同的制作团队，也有过与其他画师合作的经历，频繁地改换门庭让八宝备仁意识到想要出名就必须要有一套完整的个人风格，而想要养成个人风格就必须要有一个稳定的发展平台。于是他在CROSSNET社创立自主品牌Crossnet-Pie，并在出道作『boin』里打出了“新世纪美巨乳宣言”。『boin』由八宝备仁亲自提出企画、兼任监督，并全权负责人设和原画。这一转型是决定性的，他从一个单纯的画师摇身一变成了经营者，于是便可以站在更宏观的角度





来思考游戏的定位问题。八宝备仁是一个画师，确切的说是一个画工口游戏的画师，所以其经营的出发点当然是如何“卖画”，如何让玩家们更“爽”地看游戏CG是八宝备仁此后开发游戏的最核心思路，他会从人设和CG两方面来入手。在人设层面上需要考虑的是丰富角色类型，在『boin』里我们看到的是标志性的木瓜胸型巨乳、美人痣熟女、变化繁多的制服，不过在后来的作品里我们也能看到『彼女×彼女×彼女』里论身材和长相完全没有相似性的三姐妹，『クラ☆クラ』里120cm的“神乳”与77cm贫乳的共存，甚至到了『美少女万华镜』里还出现了搓衣板微乳少女。不同乳量角色的加入并不意味着放弃对“美巨乳”的执着，肥肉吃腻了也要配两口青菜才下饭，没有贫乳角色作为对照，又怎能显出巨乳的统治力？而在CG制作方面，在经历了『boin』及其续作『Resort BOIN』以5、600张海量CG，靠不惜体力的堆积数量取胜的痛苦阶段后，八宝备仁开始更多的在事件CG的设计和CG解析度上下功夫。这些将经营理念融合入个人作画风格的改变对八宝备仁事业的发展影响深远。

2009年在母公司CROSSNET因经营不善而倒闭的不利前景下，八宝备仁创立新品牌ωstar，而后独立发展为公司，进入了个人事业的崭新阶段。不得不说八宝备仁不仅是一个大师级的原画师，也是一位极富经营才能的公司老板。在公司资本和市场环境都不理想的情况下，ωstar果断放弃了一直以来的大作策略，改为开发廉价游戏连作，推出了『美少女万华镜』系列，并大获成功。『美少女万华镜』目前共发表4作(第4部跳票未发售)，部部精彩绝伦、叫好叫座，八宝备仁并没有因为是廉价游戏而看轻游戏设定，该系列有着和洋折衷的华丽世界观，每部只有1-2位女主角，无不是精雕细琢的尤物，加上出色的文本和配乐，『美少女万华镜』在众多廉价拔作中显得鹤立鸡群，连续大卖也是在情理之中的。2017年是八宝备仁出道20周年，就在笔者搁笔前他睽违十年的最新画集『红蝶』刚刚发售，这十年来我们看到了这位“欧派星人”的进化，虽然角色乳量在缩水，但笔者对八宝备仁老师的推崇之心不会缩水。



他精通各种绳缚技巧，并且以妹抖少女作为捆绑对象，通过各种极富想象力的捆绑手法和构图，村上水军可以把只属于这个年龄段女性的羞涩和放荡毫无保留地呈现在读者面前。大部分人可以把这看做单纯的色情，但既然荒木经惟可以把绳缚拍成摄影艺术，村上水军的画作为什么不能作为艺术来欣赏呢?

然而从2009年『快餐店之恋4』发售后，村上水军的事业和健康都开始走下坡路，因为画风缺乏柔韧性，几乎不会画肉弹型和萝莉体型的角色，使得工作内容受到了很大限制姑且不论，村上水军私生活的作息和饮食习惯也令他难以保持长久的良好状态。他嗜酒如命，不懂控制，孑然一身又缺乏照料，最终在2010年被一场大病击倒，因为罹患严重的肠道溃疡，体重骤减，屡屡因贫血晕倒，工作很快陷入停滞。手术和修养花费了整整三年和不计其数的金钱。曾经有一段时间笔者每天访问村上水军的博客关注他的病情，我不想看到又一位我喜爱的画师被病魔击倒，更不想看到一位画师的生涯以这种方式强行谢幕。我也不想用“遗憾”二字来形容村上水军现在的状态，只要他还在画画，偶尔还能在Comiket上看到他的新作，作为一个多年的拥趸就应该感到满足。村上水军喜欢看赛车，其实画师与车手一样，职业生涯是有终点的，而且终点并不会太远。在看过了堀部秀郎式的突然离世，看过了横田守式的自由落体陨落，看过了七濑葵和樋上至式的失魂落魄有时候默默淡出人们的视线才是最好的告别方式。



大本命画师其之二：“绳缚之王”村上水军

本画师最初刊载自『二次元狂热』13期

有些人的作品是非要上了一定的年纪以后才懂得欣赏，比如村上水军。

当笔者也开始拥有大叔的审美观之后，才真正感受到村上水军笔下角色的魅力。村上水军一生最擅长画两种题材：绳缚和妹抖。年轻的时候我们往往怀着猎奇的心态去看待这两个题材，“妹抖=杀必死”、“绳缚=重口味”，很少会去思考美感、技巧、艺术、人生等等深奥的课题，当我们变老的时候，这些课题才开始纷纷浮出水面。

村上水军的职业生涯很坎坷，大学毕业后他本可以拿着建筑师的资格证书在传统行业里顺顺当当干到退休，但在为生计奔波了5年后村上水军突然辞职，从零开始，投入了业界老铺Falcom的怀抱，传说他曾经以“村上星儿”的名义出现在Falcom很多作品当中，不过更靠谱的说法是他给自己起过一个叫“Nobuyoshi Murakami”的笔名，而且在Falcom供职的时间很短，也没有留下值得一书的成绩。村上水军画师生涯的大部分时间都辗转于各不同的Galgame品牌，作为外注画师贡献一份力量，而且在大多数情况下他一个人的存在都不足以改变一部游戏的运势。不过2002年发售的全年龄游戏『夏色的砂时计』可以说是一个例外，该作由村上水军独立完成人设和原画，以当时流行的纯爱题材迎合玩家口味，靠着不俗的人设和音乐博得了市场的认可，还曾经改编为OVA动画，可称得上是村上水军打响个人招牌的早期代表作。此后村上水军进入事业高峰期，先是加入了F&C的名作“快餐店之恋”系列的新作『Pia GO』的人设阵容，此后又接连创作了口碑不俗的『SilveryWhite』和『热带低气压少女』。

村上水军在同人创作方面的成就较之商业作品更胜一筹。他的社团“村上水军之馆”被誉为Comiket上最古参的同人CG创作团体之一，很多年以来大家都有一种没有收到村上水军的同人CG『F-ism』就好像白来圣战一趟的感觉。妹抖和绳缚是其创作永恒的两大主题。他对各种女仆装扮都有所涉猎，因为偏爱画身材修长的妙龄少女，他笔下的女仆总是充满了青春活力，又因为

最刮目相看的画师：深崎暮人

本画师最初刊载自『二次元狂热』30期

中二病是一种绝症。笔者一直认为太中二的人在事业上难有大的作为，因为根本融入不了周遭的环境，绝对会受到排挤，即便一开始做出了一点成绩，也很可能在遭受第一次挫折后陷入沉沦。当初我确实是这么看待深崎暮人的，但后来发觉好像看走了眼。

深崎暮人在出道前过了不少年清苦的日子，老家在北海道，家里经营农场的深崎暮人倒不是因为家境不好而吃苦，而是因为中二病一直好不了，自己把自己折腾苦了。即便不走农场主这条路，他也原本有希望子承父业当个建筑设计师，但因为高中时一入宅门深似海，荒废了学业不说，老家也待不下去了。好不容易挨到专科学校毕业，不管不顾的跑到东京，找了份给柏青哥游戏做企画的活计。工作本身倒也没有不三不四，就是完全不对深崎大少爷的胃口，一赌气辞了工作，等到把身边的盘缠都花个精光，差点灰溜溜逃回北海道。那时候还是父亲出马靠业界关系给他找了一份建筑公司的工作。但未曾想吃不起苦的儿子竟然搞出个椎间盘韧带断裂的毛病，从此落下病根无法再干重体力活。

然而天无绝人之路。俨然半个废人的深崎暮人重操高中时的旧业，每天心安理得的在办公室里吹着空调玩着『RO』，玩着玩着突然兴之所至，一拍脑袋：本少爷何不去画同人本卖钱！就这样，兜了一个老大老大的圈子，最后终于找到了自己想做的事。顺便也找到了一个好队友——名为黑谷忍的女性同好，在『RO』里是玩伴，在画画方面是良师益友，若干年后还成了自己的老婆。老古话怎么说的来着？苍天饶过谁？哦不……应该是苍天有眼才对。

找到自己的目标后，深崎暮人在同人创作方面展现出了强大的天赋和韧性，从迎合大众口味的『RO』、东方等题材开始画起，他的社团Cradle只用了两年多就引起了虎之穴等大手书店的关注，也引来了一家叫ABHAR的Galgame品牌向他和黑谷忍抛出了橄榄枝。但ABHAR注定将成为这位中二青年人生道路上的一口毒奶。尽管出道作『离水平线还有几英里』靠着惊艳无比的作画和大肆砸钱的商业宣传赚足了眼球。但好景不长的是因为糟糕的口碑游戏大卖的预期落空，ABHAR增开子品牌的计划也宣告失败，于是一下子资金链断裂，陷入突然破产的悲惨境地。ABHAR倒闭啦？老板欠下3.5亿带着小姨子跑啦？名气最大的深崎暮人随即遭到玩家的口诛笔伐，吓得他连个人网站也不敢更新。才正式出道一年就落得这幅境地，简直是名利两空，前途休矣。然而真正微妙的事情还在后头。包括深崎暮人在内的一批ABHAR老员工不甘心失败，凑份子组建了一个叫TRUMPLE的皮包公司，把前东家的遗作『寻找遗失的未来』硬是就做了出来，深崎卯足了劲大幅改进了『水平线』时期的画风——尽管后者已经广受好评——仿佛是要报被玩家痛骂的一箭之仇。深崎暮人为游戏倾注了全部精力，作品发售后不久他就被查出患上视网膜脱落，险些酿成失明的悲剧，他的这股不服输的韧劲实在值得赞赏。

很快TRUMPLE也因为缺乏资金而解散，但值得欣喜的是深崎暮人并没有再度沉寂，反而因为个人画集的发售而迎来事业的高峰。回到文初的那一幕，在经历了很多年的厄运连连之后，重度中二病患者深崎暮人也终于时来运转了，先是获得了业界大佬丸户史明的垂青，为轻小说『路人女主的养成法』担任插画，而后已经快被遗忘的『寻找遗失的未来』和『路人女主』又先后动画化，曝光率的激增为深崎赚进了大把粉丝和工作机会，而这个以赢家自居的家伙居然在动画的BD的评论音轨里公开了自己与黑谷忍的婚事。曾经的中二病小王子以这种方式吊打广大单身狗观众，怎能不令人刮目相看呢？



大本命画师其之三：

左手"牛头人"，右手"啊嘿颜"的 武田弘光

本画师最初刊载自『二次元狂热』65期

有段时间笔者经常跑东京和大阪两地的二手漫画书店MANDARAKE，也注意到在成人漫画书架区有两个作者的名字标签往往被放在十分醒目的位置，但当你上去翻找时却发现那里并没有该作者的漫画——很简单，经常性的脱销。到底谁的漫画这么好卖？一个是被日本财经节目介绍，据说身价过亿的鸣子ハナハル，另一个就是武田弘光啦。2016年5月武田老师才刚发行他的第三本成人漫画单行本，一口气横扫所有书店的畅销榜单，他用这种方式告诉粉丝们：老子还不想洗脚上岸！

现在的武田弘光左手"牛头人"，右手"啊嘿颜"，俨然工口漫画界一哥的形象，武田老师是有资本这么得瑟的，他创作的唯一一部一般向漫画『魔剑姬』能从2007年一直画到现在，洋洋洒洒18卷，还两度改编为TV动画，这种江湖地位在业界也确实没几个人敢出来叫板。但大多数只知道捡现成货膜拜的粉丝们应该并不知道，风光如武田老师，在十几年前也有鲜为人知的黑历史，彼时在HOOK刚刚出道的武田弘光可是左手七尾奈留，右手みつみ美里的小透明画师一枚，靠模仿当时的业界大神来博取眼球。在HOOKSOFT画的两部游戏都赚到了钱，照此下去武田弘光原本可以安安稳稳地做几年游戏原画师，如果没有那个猪一样的社长执意要作死把公司逼上倒闭绝路的话……武田并不讳言自己是因为穷困才在团队最困难的时期选择离开，虽然他在离开后经历了一段长达三年的混沌期，而HOOK反而得到了新资金的帮助而起死回生，并一直活到了现在。不过回望十多年前的动荡岁月，想必武田老师不会后悔当初的选择，因为不那么做就不会有2005年同人社团"珍珠贝"在Comiket上的惊艳出道，也不会有后来他在大手工口漫画杂志『COMIC MEGASTORE』上的登龙门。

有的人天生就是工口漫画家的料。笔者曾这样评价武田弘光：他或许不是一个潮流的制造者，但绝对算得上是一个成功的弄潮儿。成为武田作品两大杀器的NTR和啊嘿颜在武田出道前都已经存在了很长时间，在他之前靠这些元素出名的漫画家也不胜枚举。武田弘光所做的就是比其他人画得更好，更得心应手地运用这两大流行元素。当然我们也应该看到武田的"进化"历程，任何成就都不是一蹴而就的。笔者多年来潜心搜集武田弘光所有的同人志和商业作品，一本一本地翻看便不难感受到作者点滴的用心和进步，从无法掌控一本同人志要靠草稿来凑数，到能把一部商业漫画连载上十年，一个半路出家的漫画家加倍付出的努力往往是常人所看不见的。在大量高浓度官能场面的背后，其实是武田老师对细节的执着。曾经担任『魔剑姬』动画版监督的著名欧派星人金子ひらく是这么评价武田的原作的："漫画的扉页上有'乳量比较图'，从侧面观察每个角色身材的厚度，不能不说非常有趣……武田先生笔下的女性感觉得出是身体内有内脏和骨骼的，换言之就是有血有肉，这种具有真实感的印象我觉得非常棒！"当你觉得一张画作只是看上去挺有趣的时候，作者其实在其中融入了他创作的神髓。这么说会不会稍稍改变你看待一部动漫作品的态度呢？说得有点冠冕堂皇、形而上学了。看武田弘光的作品，尽情地撸也不失为一种正确的打开方式。

最期待新作诞生的画师：こもりけい


本画师最初刊载自『二次元狂热』72、73期



与拿着公司薪水的上班族相比，自营业的画师在业界占主流，收入取决于能接到多少工作量，而低产往往意味着慢性自杀。こもりけい直到2008年才正式商业出道，但在迄今为止的9年里只完成过两部完全新作Galgame和一张FD，这已经不是低产，而是“稀产”了。こもりけい是怎么活下来的？而这样下去又能坚持到几时呢？

出道前的こもりけい过着标准的卢瑟宅男生活，他的学生时代平淡无奇，进了一所不入流的大学，被同学坑进了电研社团，这才开始在前辈们的“威逼利诱”下走上二次元的不归路。こもりけい的同人创作也始于大学时代，当时与两个朋友一起创建了社团“けもこも屋”并一直延续至今。こもりけい商业出道很晚，但出同人本的时间却不短，实际上也正是靠着那几十本同人志才帮助他撑过了大学毕业后没有工作的NEET时代，直到在大学同窗的引荐下认识了Ricotta的制作人コージ，才终于告别“无业游民”的身份。

こもりけい固然起步晚绘画功底差，又没有受过科班培训，也没有业界人脉，但他早年的蛰伏和沉寂其实与他低效率的作画方式也有相当大的关系。こもりけい直到商业出道前夕还在维持以手绘为主的原始工作方式，这也使他患上了严重的腱鞘炎，进一步损害了他的工作状态。后来终于在制作『少女骑士物语』时才痛下决心全部改用数码绘创作，那已经是2010年时的事了。一个基础差笔头慢的画师是如何一直撑到现在而不被淘汰的？很多人都认为こもりけい靠的是哗众取宠的画风，こもりけい有他的“一招鲜”，那就是从“圣水教主”ぢたま(某)那里学来的放尿PLAY大法，けもこも屋发表的同人志一度无尿不欢，吸引了大批信徒追随其后。商业出道后，放尿PLAY连同妊娠PLAY和anal sex这些堪比拔GAME的重口味元素一起成为Ricotta作品实用度的最佳口碑，こもりけい的表现令整个业界为之骚然。

不过越是深入研究こもりけい风格和作品，笔者越能清晰感受到作者隐藏在弹眼落睛的视觉冲击背后的良苦用心。こもりけい的成功与其说是昙花一现式的哗众取宠，还不如说是与之恰恰相反的一心一意的专注精神，正是出于这种匠人式的精神，在こもりけい身上才会发展出两条独步于整个Galgame业界的铁则，其一曰：人设上的“零重复”；其二曰：HCG的避免全裸原则。“零重复”是游戏人设的最高境界，然而在低成本运作流水线加工的Galgame业界一般很难引起重视，大手如八月社都一味放任判子绘的泛滥，游戏照样卖得飞起，其他同行又何谈人设的“零重复”。但こもりけい一直在努力实践这一目标。





看他的游戏出道作『公主恋人』里的4位女主角便知，从体形、举止、着装，到性格、气质、地位，都有着很明显的差异，在深入角色线之前玩家就已经可以从视觉上获得对角色的好感，这种做法很高明，当然也很难。“脸盲症”在Ricotta的游戏里是绝对不存在的，但在尽量避免设定元素重复的背后，其实是数倍于常规数量的设定原稿，一想到こもりけい忍着多年宿疾的腱鞘炎带来的疼痛长时间超负荷工作，笔者就不禁肃然起敬。

看似过激画风的背后，有着异乎常人的深思熟虑。在狂热的恋物癖的表象下，是为作画鞠躬尽瘁的热忱之心。こもりけい就是这样一位能将亢奋和感动的巨大情感力量通过画笔传递给玩家和读者的神奇画师。现在仍然困扰着こもりけい，困扰着Ricotta的最大问题就是低产，在2013年发售的FD『少女骑士物语MM』之后，こもりけい只帮助与公司有合作关系的游戏创作过两个角色。而从Ricotta的官网消息里看得出员工流失严重，公司一直在招兵买马。笔者一直期待着こもりけい与Ricotta能有新作诞生，尽管这样的希望现在看起来已经越来越渺茫……

最初的起点：若即若离的okama

本画师最初刊载自『二次元狂热』3期

okama是笔者在『二次元狂热』上介绍的第一位画师，当初会选择okama其实源于他的一部成人漫画『华札』，怀着敬畏和懵懂，笔者写下了『一枕春梦了无痕』一文。想来这真是一次有勇无谋的“冲锋”，因为除了WIKI百科上的资料，笔者对okame几乎可说是一无所知。时隔多年后2015年在制作画师增刊时笔者终于有机会对okama的文章进行了大幅修订和加笔，那次改写也并没有给予笔者重新研究和认识okama的机会。两年后的今天，笔者再写okama，仍有一种雾里看花的迷茫感。

okama职业生涯的早期确实与成人漫画紧密联系在一起，那是当年很多怀有抱负的新人画师出道的捷径，留下过像『华札』这样集剧情和画功于一体的传世名作，且陆续发行过多达5卷单行本，okama对成人漫画圈却丝毫没有眷恋，早早就金盆洗手了。2002年的『华札』因此成为他短暂成人漫画家生涯中的最高杰作和告别作。委身于成人漫画界其实是为了有朝一日能得到一般漫画界的认可，okama对漫画创作有着异乎寻常的执着，他最早以『Cat's World』一作出于月刊『COMIC DRAGON』，靠着『华札』一炮而红后开始连载其代表作『Cloth Road』，以非常奇特的模特与服装设计师之间战斗的幻想题材抓住了一部分读者的眼球，在小众的青年漫画月刊『Ultra Jump』上连载了11卷。从开始画成人漫画以来，okama的漫画作品就一直不是主流题材，有人认为这与他独特的画风有关，okama的强项







并不在画人，而在用色上，坊间赞誉其为“色彩教主”，在欣赏其华丽用色技巧的同时也是在一定程度上否定他的人物画功底。对这种普遍存在的看法，笔者既不全盘认同，也不全盘否定。okama的作品确实小众，他的长处不在画人，他也确实被认为是用色技巧的天才。但笔者认为作为创作者的okama之所以没有进入主流视线是因为他实际上是一位优秀的设计师，而不是一位传统意义上的漫画家或插画家。

诚然okama画了十几年的漫画，但撇开『华札』不谈国内看过他漫画的读者寥寥无几。okama的插画作品更多，题材丰富程度也教人咋舌，从童书到轻小说，作品有近20部，但你同样很难从中找出一部真正有影响力的大作。不是漫画，不是插画，更不是玩具手办，其实更多的人是通过动画作品认识okama的。从早年因为『电车男』的爆红而广为人知的衍生动画『月面兔兵器米娜』，到『玻璃舰队』、『忍者少女』、『神圣十月』、『美妙旋律』等几部作品的角色原案，每隔几年就能在电视荧屏上看到okama设计的角色形象。在更多不为人注意的地方，okama的存在感其实更强，在新房昭之的意识流名作『柯赛特的肖像』里，你或许把注意都放在了具有魔性的镜头语言和精彩绝伦的配乐上，当然不太会注意到包括主角使用的琉璃杯在内的大量古玩道具。在观看气势磅礴的『EVA新剧场版』时，你可能会为每一个名场面的出现而绷紧了神经，却总是忽略那些时不时出现在主角们身边的小饰品小道具。当『创生的大天使』那“阿姨洗铁路”的熟悉OP曲调响起时，你甚至不会留意动画里的机器人跟河森正治其他动画里设计的机器人风格上最大的区别在哪里。而这些，都是出自okama手笔的工作。他的头衔有时叫“概念设计”，有时是“物品设计”，有时又叫“视觉创意”，总之一句话就是很难搞懂他究竟做了些什么。尽管如此，当okama的名字以各种头衔出现在十几二十部动画里时，又不能不对此人肃然起敬。若即若离，恐怕是形容okama此人最贴切的一个词语。



最令人惋惜的画师：
徘徊于谷底的“女帝”七濑葵

本画师最初刊载自『二次元狂热』19期

当我知道七濑葵老师跟我同一天生日时，我觉得我可以为她做的就是写一篇文章，告诉所有人，我喜欢她的作品，我跟她有缘。所以我在第19期上写了『苍天已死，女帝当立』一文，至今我仍然觉得那是我起过的最好的标题之一。

七濑葵从来就不是一位特别显山露水的名画师，那主要是因为她叱咤风云的时候，笔者这代人还只是懵懂的中学生，同人是何物连听都没有听说过，自然不可能知道有“同人女帝”七濑葵这号人物的存在。七濑葵1993年创办同人社团“Power Gradation”，因为专注于游戏『侍魂』中的人气角色娜可露露的同人创作而声名鹊起，短短两年后就开通了自己的粉丝俱乐部“SEVEN UP”，收取一年1000日元的会费，会员特权是可以优先购买她的同人本。同人志畅销到这种程度，俨然当红艺人的排场，那时的七濑葵是担得起“女帝”这个头衔的。当然花无百日红，几年后随着みつみ美里的崛起“女王”与“女帝”的地位之争毫无悬念的以前者的大获全胜而告终。现在みつみ美里的“Cut a Dash!!”仍然是Comiket上一本难求的超大手社团，而七濑葵的“Power Gradation”在时隔多年重返Comiket后却不得不接受从头再来的现实，去年甚至因为抽不到摊位而缺席，看似不近人情，然而生活就是如此。

成为七濑葵事业转折点的是“气象精灵记事件”。由小说家清水文化创作的轻小说『气象精灵记』邀请七濑葵绘制插画，两人合作了十年之久，一度有望成为七濑葵职业生涯中最重要的一部商业作品。但令人匪夷所思的是，这对长情了十年的合作伙伴却在2006年时突然闹翻，以小说休刊，七濑葵下岗的两败俱伤结局收场。个中的真正缘由固然不甚明朗，但最最接近真相的说法是七濑葵因为某些原因耽误了小说外传的插画工作，在此后沟通协调中又因为言语冲突开罪了清水文化，双方各执一词不愿退让，最终导致一拍两散的结局。在日本的职场上把名声搞坏是大忌，七濑葵的工作邀约从此一落千丈，她本人的漫画连载多年来没有起色，屡屡被腰斩，小说插画工作也没人来找她，更要命的是同人事业因为个人原因已经停摆多年，七濑葵在迈入40岁大关之间突然遭遇了人生最低谷。

有的人一旦陷入低谷就很难有重新爬起来的一天，虽然不愿意看到七濑葵的沉沦，但在此后的十年间，无论是复活同人活动，还是自降身价去画重口味Galgame原画和成人小说插画，当年的“女帝”都没能再重回大众的视线。后来一度传出七濑葵失去生计，靠卖二手画集的钱填饱肚皮的悲惨消息。想到几年前在成都CD上为老师做过专访，承蒙好意还得到了亲笔的手绘，不免为她感到惋惜。其实不止是七濑葵，KEY多年的功勋画师樋上至也曾爆料自己靠便利店的打折饭团为生。同为出道多年的著名女画师，同样打拼多年却孑然一身，同样在进入中年后遭遇事业危机且转型无望。七濑葵和樋上至的遭遇既是ACG业界恶劣生存状况的真实写照，也为更多常年忽略社会保障和健康状况的同行们敲响了警钟。

最怀念的画师：英年早逝的堀部秀郎

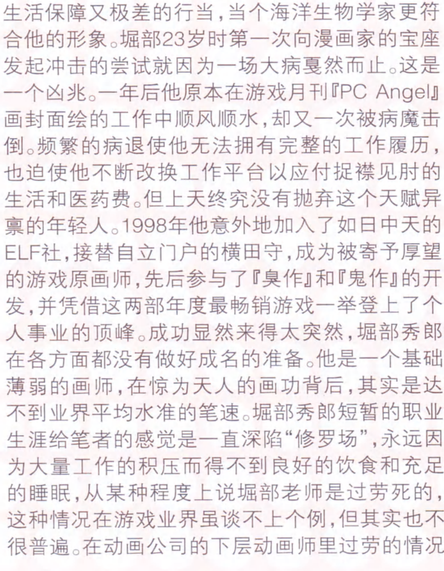
本画师最初刊载自『二次元狂热』9期

2016年某天有人在微博上私信我，问："今年是堀部秀郎十周年祭，你还会不会再写他？""会吗？"我问自己。我承认我已经忘了，就像忘记其他很多人很多事。堀部先生已经走了11年，大多数时候他的画集都静静躺在我的书柜里，偶尔在写作时会想起这个名字，就像一位久不见面的老友，总是有找不完的借口不想主动去联络对方。但今天我想见一见这位老朋友。

堀部秀郎的初画集名为『Yours』，在经历了长达14年的漫长等待后才于2006年4月正式发售，当时堀部已经离开ELF多年，影响力早已不复当年之勇，画集销路也不甚理想。然而戏剧性的是，随着三个月后堀部先生的讣告公诸于世，『Yours』却一跃成为那个夏天最畅销的画集，一时间洛阳纸贵，一册难求。但其实绝大部分人都不会知道，堀部秀郎是在贫病交加中孤独死去的，他死于心脏病发，死时无人知晓，因为没有太多亲近的亲友同事，以至于其个人主页上的讣告直到他身故三周后才发表出来。一个画家的死，与他死后画作的大卖，一如历史上无数先例的重演，个中人情冷暖实在教人唏嘘不已。



堀部秀郎从来就不是一个身体结实的年轻人，或许他本来就不该进入这个劳动强度超高，生活保障又极差的行当，当个海洋生物学家更符合他的形象。堀部23岁时第一次向漫画家的宝座发起冲击的尝试就因为一场大病戛然而止。这是一个凶兆。一年后他原本在游戏月刊『PC Angel』画封面绘的工作中顺风顺水，却又一次被病魔击倒。频繁的病退使他无法拥有完整的工作履历，也迫使他不断改换工作平台以应付捉襟见肘的生活和医药费。但上天终究没有抛弃这个天赋异禀的年轻人。1998年他意外地加入了如日中天的ELF社，接替自立门户的横田守，成为被寄予厚望的游戏原画师，先后参与了『臭作』和『鬼作』的开发，并凭借这两部年度最畅销游戏一举登上了个人事业的顶峰。成功显然来得太突然，堀部秀郎在各方面都没有做好成名的准备。他是一个基础薄弱的画师，在惊为天人的画功背后，其实是达不到业界平均水准的笔速。堀部秀郎短暂的职业生涯给笔者的感觉是一直深陷"修罗场"，永远因为大量工作的积压而得不到良好的饮食和充足的睡眠，从某种程度上说堀部老师是过劳死的，这种情况在游戏业界虽谈不上个例，但其实也不很普遍。在动画公司的下层动画师里过劳的情况





较为常见，但堀部一度贵为ELF的当家原画师，完全可以置身于一个更理想的工作环境。但因为陷入到疾病的恶性循环，导致堀部先生既无法提高工作效率，又不能轻易放弃工作去修养生息。而他的职业生涯也因此变得支离破碎，在ELF短暂的高光时刻也因为『鬼作』的口碑不佳而画上句点。

堀部秀郎职业生涯的末期一直在为各种不知道能不能面世的作品而疲于奔命，他最终倒在了日复一日的"修罗场"中，留下了几部徒然遭人遗忘的遗作。现在如果还有人记得他，那么被忆起最多的无疑还是ELF的两部作品。如果堀部秀郎一直留在ELF发展会是个什么样的局面？这样的假设并没有意义，因为他糟糕的身体状况不会允许他拥有这样稳定的工作机会，况且ELF的画师也很少有善始善终的。这就是业界，残酷的业界。

我曾说堀部秀郎在他那个时代不可超越，但那个时代逝去已久。堀部秀郎永远停在了36岁这个年龄，我将很快超过他，然后头也不回的大步向前走。再次感谢堀部秀郎留给世间的美，有一天他终将被忘怀，但此刻他与你我同在。



最现充的画师：不仅靠手，也靠脸吃饭的岸田メル

本画师最初刊载自『二次元狂热』31期



不上综艺节目的画师不是个好演员。看岸田メル在综艺节目里耍得风生水起，所以他既是一位好画师，也是一个好演员。

笔者曾努力说服自己画师并不是一个靠颜值吃饭的行当，但在这个全民综艺的时代，无论哪个行业里有奇人奇事都逃不过编导的镜头，一言不合就尬舞，拿起话筒就“说出你的故事”，很难再找到一个与颜值二字无缘的行当了。岸田メル出道为画师前曾是名古屋当地一个小有名气的演员，19岁便登台演舞台剧的男主角，还在日剧里跑过龙套，颜值和演技都不容小觑。他靠为游戏『罗罗娜的工作室』担任人设而一举成名后，要求前来采访的媒体纷至沓来，来者都有一个共同的要求，那就是能拍到岸田メル的正面特写，仿佛这样就能拉动杂志的销量。别说，还真有不少女粉丝是这么喜欢上岸田メル的。有这么好的先天条件不上电视可惜了，岸田メル最先于2012年登上NHK台的一档文化节目『MAG NET』，这本来就是一档介绍ACG文化的节目，请的都是业界名人。类似的节目还有富士台的『插画控』，专门介绍在P站上出名的插画师，岸田メル是固定的出场班底之一，不仅做主持，也做他老本行的插画，在2015年夏天的C88上，节目组邀请了德井青空、福原香织等4位声优一起玩票出了一本同人插画集，由メル大老师做封面绘，三天里1000本被抢购一空，不能不说四斋蒸蚱片。2015年岸田メル还登上NHK的老牌综艺节目『R的法则』。2016年东京电视台也为メル大老师制作了一期特别节目『岸田メル福岛行！』(终于要转型绿巨人了吗？不不，其实是带着两个萌妹子一起去泡温泉啊，魂淡……！)岸田メル还有自己的专属广播节目叫『冈崎卫门与岸田メル』，介绍老家爱知县的各种资讯。

聊了这么多岸田メル的演绎事业，那么作为画师的メル又有些什么新建树呢？在『罗罗娜的工作室』打响知名度以后，岸田メル又为这个新系列的两部“工作室系列”续作『托托莉』和『梅露露』担任了人设，口碑也都不错。之后GUST转为开发“黄昏系列”和“不可思议的书系列”，人设换成了左，以及NOCO和ゆーげん的两人组。但岸田メル在GUST社2017年的新作『BLUE REFLECTION：幻舞少女之剑』里回归，再次扛起人设画师的重任。这次GUST请来了时雨泽惠一等三位电击文库旗下著名小说家来撰写脚本，看样子是要搞个大新闻。游戏将在3月底发售，届时是骡子是马牵出来遛遛便知。

メル大老师在轻小说插画和动画两方面的新动作就远不如游戏那么多了。在『神之笔记本』和『RDG濒危物种少女』两部作品先后动画化以后，岸田メル就没有再接到过好的轻小说新作，2014年他与久弥直树强强联手的新连载『樱花神乐』似乎也因为后者缺乏干劲，只发表了第一卷就再无下文了。动画方面，继『花开伊吕波』的高光时刻之后，メル也没有再接过新企画，不过最近热播的『少女编号』里倒是有他的惊鸿一瞥，剧中剧『九龙霸王与千年皇女』的角色原案是他画了，话虽如此其实也只不过是一张插画罢了。

原本在游戏、动画、插画与同人四条战线上多线出击，齐头并进，如今因为沉迷于各种演艺事业而常常分身乏术，动画和插画已然荒废多年，只有游戏和同人方面还维持着还过得去的曝光率。身为粉丝当然不愿看到作者产量骤降，不过要选择什么样的活法，怎么发展自己的事业是创作者本人的自由，笔者也不敢说经常在综艺节目里看メル耍宝就不会笑，既然老师一直端着演员的架子，走现充路线，那么我们何不把自己代入观众的角色也好好欣赏一番呢？



最熟悉的陌生人：从平易近人到高高在上的TONY

本画师最初刊载自『二次元狂热』25期

TONY的经历完美印证了"人往高处走"这句老话。

托大量媒体访谈稿的福，让我们有机会一窥TONY大神各个时期的发展历程。在登上历史舞台之前，原名田中贵之的TONY是仙台市一家广告代理公司的普通上班族。他自幼喜爱画画，练得一手好童子功，又是专科学校的科班出身，在广告公司上班确实是屈才了。所以他后来辞职去了一家叫DATA EAST的游戏公司，并开始以"TONY"自称——灵感来自于当时一位很出名的美容师"TONY田中"。90年代中期在DATA EAST以及后来的金子制作所供职的几年游戏人生涯并没有在TONY大神的履历上留下多少痕迹，但那个时期发生的三件重要事情改变了他此后的人生经历。首先是为了工作TONY从仙台搬到了东京，成了一个随处可见的为生计而奔波的外乡人。但他并不满足于上班族的生活，1995年其个人网站开通上线，就是后来我们看到的"T2 ART WORKS"。然后他因为开发街机游戏的关系接触到了一些村田莲尔的作品，陷入对村田的狂热膜拜之中，通过模仿村田逐渐摸索出了自己的画风。1998年TONY循着偶像的步伐开始在插画和游戏原画方面都崭露头角，并出人意表地拿下了一部跨国游戏企画『TEMPEST』的人设工作。但也就是在那时候，刚刚出道的TONY就遭遇了人生中的第一个劲敌——未来将成为韩国游戏界大神的金亨泰。没有比较就不会显出差距，没有对手就不会鞭策自己加倍努力。

完败于比自己小7岁的金亨泰，让TONY在主流游戏圈的发展势头戛然而止——当然若干年后他还会以更高的姿态凯旋而归——但令他的事业真正出现转机的却是向来不被业界主流所正视的Galgame。后来很多人都知道TONY在一个叫Ciel的品牌打出了名气，"色神"TONY之名也是从Ciel的几部游戏流入国内之后才逐渐在国人粉丝群体中流传开的称呼。但其实鲜有人知的是，TONY在日本被很多玩家称作"三大不遇画师"之一，尽管受到揶揄的是他参与制作的那批游戏本身糟糕的质量，莫如说很多次都是TONY凭着一杆笔拯救了游戏的销量，但看得出很多人对TONY的成功带有莫名的不屑心理。若干年后，人们后知后觉得发现其实早在2000年TONY就成立了一家叫rpm的公司开始接洽游戏外包工作兼管理个人作品的版权，那么早就有强烈的版权意识在同行中实属罕见，也足以让那些进入中年后陷入财政危机的画师们自叹弗如。这家被TONY戏称为"潜水艇"的小公司平稳运作了长达13年，后被规模更大的创作集团









AlbionWorks取代，后者目前还管理着TONY设计的所有女性角色"TONY's Heroine"各种形象授权的业务。

靠Galgame和衍生的工口动画赚足了名气和眼球，TONY开始稳步向上攀登。在SEGA的实力制作人泽田刚的提携下，2003年TONY加入了著名的"Shining Project"的团队，以人设画师的身份在新作『光明之泪』中施展才华，该作也被视为TONY入主"新Shining Project"后的开山之作。截止到2014年的『光明之响』，TONY前后共为7部系列游戏担任了人设，其中两部被改编成了TV动画。Shining系列为TONY赢得了最广泛的知名度和商业价值，而作为一个理智的经营者，TONY也没有一下子就放弃Galgame原画和他经营了很多年的同人事业，多年来他的同人志永远在Comiket上一本难求。能够被一家SEGA这样的老牌游戏巨头长期委以重任，并能容忍其继续"下海"，TONY大神的成就某种程度上已经可以比较他当年的偶像的村田莲尔。2015年有政府背景的CCG EXPO甚至还邀请他为展会设计了一个叫"茈绫"的看板娘，TONY的AlbionWorks也堂而皇之地在上海开办了TONY作品展，这在向来自视甚高的国内动漫展会上实属罕见。被越来越多的高端用户认可，意味着现在的TONY已经成为一尊真正高高在上的"大神"。回想十几年前那个以"脖子以上的清纯"为卖点，在QQ群里被疯狂转发的TONY，总有一种说不清的苦涩滋味。还记得本刊第一期的封面绘吗？那时的TONY是神，却也平易近人。▲



更轻的世界

——2008-2016 九年 TV 动画谈

■ 文 / 浅色回忆 ■ 责编 / 岩烧碳渣 ■ 美编 / 小茧

九年的时间有多长?

在新海诚的故事里，九年前，情侣们可以骑着自行车一同仰望天空，九年后，相爱的两个人光年相隔，唯有断点的短信随着电波飘啊飘，飘过时间与空间的阻隔，跳入一部舍不得扔的旧手机中。

在麻枝准的讲述里，九年前，几个小家伙为了帮助朋友，成立了奇怪的组织，整天进行着充满中二气息的活动。九年后，在组织走到终点的那一刻，思念叠加，奇迹共鸣，多年来都没实现的愿望，竟然以一种奇妙的方式成为了现实。

九年的时间有多长?

在宇宙的尺度里，九年足够一束光穿越漫漫星河，从昴宿星团的这头抵达那头。也可以让电信号在我们和半人马座之间走个来回。收到一句“不要回答！不要回答！！不要回答！！！”

在现实的世界里，九年是七个三百六十五加上两个三百六十六、是三千二百八十七天、是七万八千八百八十八小时。若按一集三十分钟来算，足够一个人不眠不休看上十五万集动画，约等于把日本自 2000 年以来的全部作品翻来覆去地看上快三遍。

所以，九年的时间大概的确很长吧。长到很多人前一刻还穿着校服坐在倒数第二排靠窗的位置上复习高考，下一刻就西服革履踏着婚礼进行曲的节奏走过长长的甬道，说出“我愿意”。长到我们应该试着去做一份总结，趁着还没遗忘，回头复习一下那些曾经鲜活的记忆和感动。



小姐姐我爱你
——偶像时代与角色为先



站在 2017 年以上帝视角回溯，我们会发现：2008 年似乎是日本动画热门题材分水岭的一年。

在这一年的 TV 动画 BD 销量排行里。前十位分别是：

1、『超时空要塞 F』
2、『反逆的鲁路修 R2』
3、『机动战士 00 第二季』
4、『CLANNAD AS』
5、『黑执事』
6、『强袭魔女』
7、『水星领航员第三季』
8、『魔法禁书目录』
9、『神薙』
10、『龙与虎』



扩大一下榜单，前三十位里我们还能看到文艺现实向的『交响情人梦』、只有第一集真正给力的『食灵：零』、用荆棘捍卫理想的『图书馆战争』、马上要出第六部的『夏目友人帐』以及如今赫萝女儿都出来搞续篇的『狼与辛香料』。无论是卖 CD 的超时空要塞、卖模型的万代、还是卖腐卖裤裤卖日常的『黑执事』『强袭魔女』『水星领航员第三季』。都倾向于讲一个传统型的完整故事，用相对完善的背景设定与世界观，搭建起供角色们活跃的舞台。观众们在欣赏表演的同时，也不会忽略对舞台的关注，甚至舞台搭建的是否合理美观也是讨论的热门话题。

到了 2016 年，再去看销量榜的话。前十位是：

1、『阿松』
2、『LoveLive Sunshine』
3、『终物语』
4、『排球少年 第二季』
5、『请问您今天要来点兔子吗 第二季』
6、『B-PROJECT』
7、『为美好的世界献上祝福』
8、『超时空要塞△』
9、『RE：从零开始的异世界生活』
10、『一拳超人』

类似 2008 年的传统型故事依旧存在，不过基本退避到了前三十这个集团，且数量大大削减。例如『苍穹的法芙娜 EXODUS 第二季』『机动战士高达 铁血的奥尔芬斯』『JOJO 的奇妙冒险 不灭钻石』『代号 D 机关』等。这份榜单的前十无疑也是优秀的作品，但作品的整体结构已经变成了以角色为核心。阿松、物语这些不必提，一拳也是绝对突出角色的作品。就连超时空要塞系列的『超时空要塞△』，观众也不再像以前的作品那样，会热衷的谈论机设和战斗场面（虽然△的战斗场面比 F 好了不少），而是把注意力都放在“ギリギリ愛”去了。

与九年前相比，榜单中变化最大的要数

『LoveLive Sunshine』与『B-PROJECT』代表的偶像番异军突起。无论是男性向还是女性向，偶像要素一改以往“只能作为作品的一个子要素”（比如『白色相簿』）的印象，不仅成为了作品类型，还屡屡能在榜单上占据醒目的位置。



『LoveLive Sunshine』

作为接档 μ's 的团体。Aqours 在企划公布之初就陷入了各种纷纷扰扰之中。毕竟 Aqours 的接班人属性，天生就会让 FANS 把她们和 μ's 的退役联系在一起。外加运营方的处理缺乏人情味，『LoveLive Sunshine』动画的品质并没有达到 FANS 的期待度等问题。一时间网络各处都能看到缪斯粉和水团粉的互撕。不过随着时间的推移，今日的 Aqours 虽然不及前辈 μ's 的霸主风范，也已经在偶像企划中站稳脚跟，拥有大量死忠粉。从侧面说明偶像文化的风潮还会维持很长一段时间。

关联阅读
『二次元狂热』第 95 期：我们也想，闪闪发亮——论 Lovelive!Sunshine 企划

我们喜欢偶像的源头，是因为人类对美欣赏的天性。看看欢乐美好的女孩子在舞台上蹦蹦跳跳难道不是一件快乐的事情吗？也许是日本经济几十年来持续的走低，也许是少子化的愈演愈烈，也许是因为金融危机，311 大地震后人们比以往更加需要治愈。也许是 AKB48 和『偶像大师』已经为这个领域积攒了足够大的基本盘。总而言之，在 21 世纪的第一个十年之后，ACG 中的偶像要素就这样突然爆发。2008 年，AKB48 发布首张专辑。2010 年，『LoveLive！』开始企划，『歌之☆王子殿下』本篇发售。2011 年，老牌偶像游戏『偶像大师』动画化，『歌之☆王子殿下』动画化。2012 年，『Aikatsu！偶像活动！』动画化。2013 年，『LoveLive！』动画化，『LoveLive! 学园偶像祭』开始运营。2014 年，『Wake Up，Girls！』播出。2015 年，『B-PROJECT』开始企划，『偶像大师灰姑娘女孩』动画化。2016 年，不仅偶像番多达十几部，









『LoveLive！』也完成了缪斯向水团的更新换代。

细究起来，这个时代的偶像和我们父母，甚至 80 后群体所记忆的偶像都不相同。他们不再是偶尔出现在电视节目或者报纸新闻里神秘高贵的存在，而是试图与观众的人生合二为一。有人说，“偶像是对理想人生的剧透”。对于传统型大众偶像来说的确如此，观众仰望他们的优秀，并且在他们的成绩中汲取自己的动力。但对于『LoveLive!』、『偶像大师』、AKB48 乃至“初音未来”这些新时代偶像，重点则在于一个“养成”。观众不是被动地等待偶像的信息，而是通过各种方式与偶像建立互动关系。过去，作为没背景的 FANS，你想和周杰伦握手，只能买下演唱会第一排的座位，期待着演出过程中有幸参与到歌手与观众的互动环节中。现在，只要你买到握手券，就能平等地获得和小姐姐握手 + 面对面交流的机会。过去，如果不是大触，面对着自己喜欢的二次元角色，只有排队去同人展上买本子的份。现在，只要有能完成九年义务教育的学力，那么用现成的材料填词编曲，设计一场演出并没有门槛。并且，各大厂商还贴（骗）心（钱）地推出了各种手游，让信者可以极为方便地和小姐姐们天天相伴。

养成型偶像能跳出传统型偶像的框框自成一系的根本原因，在笔者看来，还是随着科技的发展，信息渠道和作品的表现形式大为扩展所致。在报纸杂志和电视统治媒体的时代，即使日升、Lantis、G'smagazine 有心，也搞不出『LoveLive!』。因为没有把海量的情报直接推送到观众那里的条件。也就没法形成强互动，谈不上参与带来的“养成感”了。







『歌之☆王子殿下』

由乙女向游戏改编而成的女性向偶像动画系列。自 2011 年至今已经播放了四季，在日本的成绩一路走高，在中国反倒是传播不广。『歌之☆王子殿下』这个案例有趣的地方在于，尽管在网络上有大量观众反馈“剧情老套”“角色智商感人”（其中大部分都是女性，因为实在是没啥男性看这片啊）。媒体给的评价也不高。然而接连不断的企划和势头很不错的销量数据还是说明——核心 FANS 根本不在乎这些缺点。或者说，对于虚拟偶像，也许我们只是需要一个外形美型 / 萌的形象，再加上一个标签明确但细节模糊的设定就够了。缺憾的部分各人会用各人的脑洞去自行补完，各取所需。某种意义上，这也是“一千个人心中有一千个哈姆雷特”的营销运用吧。

但偶像题材的成功却不都是动画的功劳。以『LoveLive!』为例，我们能清晰的看到：2013、2014、2015 连续三年的『LoveLive!』TV 动画及剧场动画连击只是这个企划胜利的原因之一。宽叔企划的偶像题材动画『Wake Up，Girls！』在初期成绩不错的情况下，被『LoveLive!』远远抛开并不是动画做的不行，而是手游、CD、漫画以及 LIVE 这些没钱跟不上。造星无疑是个大把砸钱又大把收钱的生意。2013、2015 两次冲进 TV 动画销量前三的『歌之☆王子殿下』，2016 排名第六的『B-PROJECT』还有今年 1 月新番『偶像选举』皆是动画、游戏、CD 多管齐下的企划。偶像动画的火热与动画业本身的关系并不大。只是庞大的企划中有关于动画的一块，在交互式的营销和推广中动画和企划一起火了起来（并且企划方资金多多，制作水平自然也有保障）。不过，偶像题材的火热依旧能证明一些东西——现在的观众，对动画中角色本身的兴趣要远远大于对于动画其他部分的兴趣。

这个监督有问题

——战斗类动画叙事的衰亡

谈及 1995 年的『新世纪福音战士』，我们对这部引领一代潮流的里程碑级作品的印象是炫目激烈的战斗、生动新颖的人物以及晦涩难懂的剧情。在其后 10 年里，日本 ACG 战斗类作品创作的主要发展方向也是如此。三大民工漫、剑走偏锋的『死亡笔记』、现象级作品『凉宫春日的忧郁』都在尽量保证人物与情节的平衡。迷人的角色与成熟的世界观在作品中的地位是等同的。2008 年更是一片繁荣，大 IP 的『超时空要塞 F』、『机动战士 00 第二季』与原创的『反逆的鲁路修 R2』组成了领跑的三驾马车。



『超时空要塞 F』、『超时空要塞△』

托引进的福，在天朝 80 后观众的记忆里，超时空要塞这个 IP 的影响范围是要大于高达和 EVA 的。2008 年『超时空要塞 F』与上一代作品『超时空要塞 7』间隔了 10 多年，最大的变化当属河森正治不再狂热地追求机设和内涵（神棍），把作品的重心放在了歌姬（造星）的身上。在 F 之前，超时空要塞系列永恒的二元主题“歌声与空战”的表现真的是“歌”。从林明美到巴萨拉，立意都是在歌声感动士兵 / 机器人，消弭战争，拔高一点说河森做的是反战片也能勉强算数。从 F 开始，歌虽然依旧重要，『星间飞行』等作品也是一时名曲，动画的重点却悄然挪移到角色上去。提起初代，我们记起的关键字是 Macross 是杰特拉帝人是『可曾记得爱』。提起 F，我们记起的关键字则变成了“雪莉露”、“兰卡”、“你们都是我的翅膀”。到了『超时空要塞△』，河森更是顺应潮流推出了一个女团，让人感觉这是在看一个偶像番而不是机战番了。

关联阅读

『二次元狂热』第 2 期：『MACROSS F』的文化冲突世界观——来自河森正治的解读与回顾

『二次元狂热』第 96 期：跟着河森正治去思考——写在『超时空要塞△』完结之后



然而隐患往往藏在繁荣中。从那个时代过来的观众，至今依旧会对『反逆的鲁路修R2』、『机动战士 00 第二季』与各自第一季编剧水平的天差地别记忆犹新。鲁路修身为对帝国造成极大损害的反叛者，竟然只是用消除记忆的手段轻轻放过。和天人打了一季，最终苦战取胜的三大国毫无理解地就合并在了一起，第二季的战斗力反而下跌。这两部被寄予厚望的续作，从开播伊始，就充满了迷一般的情节逻辑。若不是前者用一场刺杀扳回观感，后者的机设和战斗制作一流，免不得落下恶评如潮的结果。

但嘲笑编剧脑残的观众们很快就笑不出来了。2009 和 2010 年，我们还能讥讽一下镰池和马在『魔法禁书目录』和『某科学的超电磁炮』里不如初中生的物理水平。还能感叹一下『Angel Beats!』的虎头蛇尾和麻枝准真心不适合写动画剧本。2011 年，我们还能对着『罪恶王冠』露出“大河内你彻底堕落了”的表情。2015 年的『ALDNOAH.ZERO 第二季』和 2016 年的『甲铁城的卡巴内利』则彻底在向观众宣告——情节逻辑？我们根本不在乎。

事实上。我们再嘲讽编剧的不给力，也无法否认立华奏、楪祈、伊奈帆、斯雷因以及无名这些角色的影响力。观众们的确通过动画牢牢记住了这些角色。制作委员会也的确从这些成功的角色身上获得了不少收益。再过十年，『Angel Beats!』炒『Little Busters』死后世界的冷饭、葬仪社身为反抗组织却毫无逻辑的行事风格、火星公主没有铺垫就嫁给了路人甲、杀马特美马的精神分裂性格等等问题终将在时间的冲刷下被人遗忘。不过可以舔的萌妹子却不会褪色，反而只会被岁月修饰的更加美丽。到那时，说不定甲铁城也能成为很多人的“入宅神作”。

『进击的巨人』

从 2011 年开始火起来的巨人可谓是情节党最终的逆袭，谏山创在创作过程中插入了各种跨度极大的伏笔，作为一部月刊漫画，甚至有不少间隔几年才揭开的包袱。巨人也成为了热门作品中少有的，除了角色之外，剧情也被热切讨论的作品。

不过，我们从『进击的巨人』投稿时被 JUMP 拒之门外也能看出剧情水平的确不是业界主要考量的要素。谏山创的早期画风的确平凡且非主流。但 JUMP 的月刊杂志上也不是部部都伟光正。网传被拒的主要原因是——巨人的故事模式是主角方不断的防守 & 被暴打。编辑考虑这样不利于塑造明星角色而放弃。笔者觉得这个传闻挺有可信性的。至今为止，『进击的巨人』中角色的人气相比作品的地位也是偏低的。

关联阅读
『二次元狂热』第 57 期：舌尖上的人类——『进击的巨人』与谏山创的“弱者生存论”



笔者说这些不是为了批评以大河内为代表的一批编剧，观众都能看出问题的剧本业内人士自然也能看出问题。近年各种打着大制作招牌进行宣传的动画频繁出现情节逻辑问题，只能说是制作委员会与现实妥协的一种选择。堪称日本动画界代表的高达系列，直到『SEED』时还是在坚持做年番，到了『00』时就变成两个半年番分割推出。有 Key 社铁粉做销量保底，『CLANNAD』和『Little Busters』能做两个半年番，『Angel Beats!』『Charlotte』却只有季番的长度，『Rewrite』也是分割成了两个季番。动画长度越来越短，哪怕能做年番也要分割投入的趋势，早在 2005 年前后就已经开始了。2010 年之后市场上更是逐渐涌现出大量时常在 2-5 分钟的微型动画“泡面番”，这种趋势反映出的商业规律是：投资方越来越青睐于投资少、风险低、性价比高、制作难度低的动画作品。拿高达来说，既然投资方的主要目的和收益是卖模型，那么把一部年番的投资分割成两个半年番，同样的成本可以维持更长的热度（从一年延伸至两年）并且也更方便止损（若第一季效果不佳，后面利于调整，亏的钱也少很多）。泡面番的目的本身就是为原作做广告推广，那么物美价廉的微型动画（也可以说是广告）从性价比来说也是很划算的。



对于剧本创作，这样的商业考虑会提供更大的压力。上文情节逻辑崩盘的那些剧本无一不是大场面，多人物的企划。因为需要让主角通过不断的击败敌人，提升自我来营造故事的亮点和爽点。在日本富有经验的动画编剧手里，在一个完整的故事长度里，这个成长套路是轻车熟路的。比如『反逆的鲁路修』第一季，开篇获得能力，中盘隐藏身份组织反抗军、拉拢各方势力形成统一战线，再以推翻帝国在 11 区的统治作为结尾。可谓是能拉出来当编剧教材的经典情节设计，小目标大目标分配的十分清晰，对于观众的期待和反馈掌控的也堪称完美。如果能持续做成年番，笔者相信剧本绝不会像第二季那样崩坏。

『Angel Beats!』、『Charlotte』

如果说 2010 年的『Angel Beats!』靠着最后的拍肩和催泪的片尾曲还混了个毁誉参半，2015 年的『Charlotte』就是评价彻底崩盘以至于麻枝乖乖回去企划 GALGAME 了。这两部作品失败的根本原因显而易见，顶着季番的限制非要去做一部充满 KEY 社风格的作品，本身就是作死的行为。麻枝小段落写的再好，庞大的群像剧配置也只能让故事变的支离破碎，按下葫芦浮起瓢。那么，为什么制作委员会还要上呢？他们不是明知不可为而为之的勇者，而是早就算计好这笔生意赔不了。『Angel Beats!』首周小圆盘 23000 销量，是真霸权。『Charlotte』顶着恶评如潮还冲上了 7500，在当季也能算是个小霸权。这种躺着都能赚钱的生意去哪里找？唯一损失的无非只是担任剧本的麻枝准的名声，但这和老板们的收益又有什么关系呢?

关联阅读
『二次元狂热』第 22 期：仅此一次的人生赞歌——争议中的『Angel Beats!』
『二次元狂热』第 83 期：在这崩坏的末世你听到了什么？——深度剖析『Charlotte』的剧本与麻枝准的成与败

情节的高潮曲线是有一定之规的。在这种面向大众的主流战斗作品中，如果是年番，24、25 话的时候只需做出一个阶段性高潮就能让观众满足，把前面更多的伏笔和包袱埋在后半段逐次爆发出来。例如，『机动战士高达 SEED』25 话前后即是大天使号成功进入奥布，前半程的追击反追击告一段落，后半段更大场面的战斗蓄势待发。但换到『反逆的鲁路修』里，规划就是半年番，在阶段完结时必须搞出一个大新闻来满足观众的期待。于是有了能力失控、尤菲米娅屠杀和 11 区激战，可如果要按照这个套路继续下去，无论鲁路修是否夺取 11 区政权成功，第二季开篇编剧面对的都是“需要写国与国之间的大规模战斗”的困境。且不说日本的编剧是否具有写这种题材的素质（一般来说是没有的），这样的题材也不符合观众群体的需求——第一季还是英雄传奇，第二季就变成冰与火之歌？故而，在这种作品第二季的开始，编剧一般会对作品进行强制重启，让第一季主角取得的那些成绩清零或者被封禁暂时用不出，再从头开始一遍成长套路。『机动战士高达 SEED DESTINY』试图让真飞鸟来当主角也是出于这种考虑——既然基拉和阿斯兰没法愉快的暴打 BOSS（他们本身就是 BOSS 级了），我们不如换个主角。



换主角的解决方案看起来不错，实践则很糟糕——观众根本不买账。所以真飞鸟在前半程当了短暂的主角后，戏份就被基拉和阿斯兰无情抢走。『机动战士高达 SEED DESTINY』作为年番可以这么玩，近期的各种半年番甚至季番却没有这种充裕。于是我们就看到鲁路修第一季结尾不得不和朱雀拔枪对指，00 第一季结尾天人被打的分崩离析，A/Z 第一季结尾小骑士连续爆头，然后第二季他们又和没事人一样用各种姿势出来继续演了。罗马不是一天建成的，『ALDNOAH.ZERO 第二季』和『甲铁城的卡巴内利』也不是单纯因为创作者的一时脑残。无论是高山克彦、还是大河内一楼，2008 年的时候他们都不可能掏出这样的情节就交上去并且获得通过。2016 年这样的情节能拍成成片的根本理由还是：现下，无论是观众还是制作方，对于情节的要求和期望都是极低的。

用这招比较容易
——web 改与穿越动画的兴起

在偶像热和情节崩坏之外，在这九年中无法忽视的潮流还有 web 改与穿越题材的兴起。

穿越题材在日本并不是什么新鲜事物，早在 90 年代就有『犬夜叉』这样以穿越为引子的名作。进入 21 世纪，穿越题材经过短暂的冷却之后，重回动画领域的标志性作品要数 2012 年动画化的『刀剑神域』。这部原本在网络上连载的作品，经过长期的人气积攒后，成功地在轻小说和动画领域做到了名利双收。继而，2013 年的『打工吧！魔王大人』『记录的地平线』，2014 年的『Overlord』『游戏人生』，2015 年的『灰与幻想的格林姆迦尔』『GATE 奇幻自卫队』，2016 年的『为美好的世界献上祝福！』『RE：从零开始的异世界生活』，2017 年的『幼女战记』，基本都在当季甚至当年引发了不小的热潮。其中不少作品走的都是网络连载——轻小说出版——动画化的路子。

与天朝网文盛行的历史穿越不同，日本穿越基本会选择奇幻风格的异世界或者干脆进入到游戏世界中去。这一方面是因为日本历史被 ACG 挖的太狠，连性转和拟人都玩上了，搞穿越也没啥新意。另一方面也是由于读者的需求并不是称王称霸走上人生巅峰，而是过上安稳平静有趣的生活。

『刀剑神域』

2009-2012，川原砾和『刀剑神域』的成功给彼时陷入作品困境的轻小说杂志社和作者指出了一条明路。当时的问题在于——作为出版方，自然是希望项目的收益稳定，故而会给作者加上各种限制，用热点要素去强行包装作品，不求一炮而红但求薄利多销。作为作者，为了获得出版机会不得不接受更多的镣铐。戴着镣铐跳舞固然是水平的体现，但若是镣铐太多，再好的舞者也跳不动了。川原砾就是因为第一卷写太长，不符合比赛的要求，只得转而贴在网上。

『刀剑神域』指出的明路是——出版方去找网上有一定人气的作品进行出版，这样一方面靠着原有的人气，混个保本不成问题，一方面作者写作起来也很自由。被选拔上来的作品多是穿越题材则是因为——网文读者就喜欢看这个啊，并且这个题材也能编的很长。

关联阅读
『二次元狂热』第 50 期：狭缝间的原住民——川原砾和他的网游世界

这种倾向从三大民工漫后 JUMP 再无台柱的现象就可窥见一斑。友情、努力、胜利的价值观不再具有统治地位。或者说，观众似乎不需要也不想看到角色成长，因此友情、努力、胜利这为角色升级而量身定做出的 JUMP 价值观自然也不受追捧。

比如『刀剑神域』『Overlord』『游戏人生』『记录的地平线』，这些作品的主角一开始就是高玩，



最后依旧是高玩。『为美好的世界献上祝福！』『RE：从零开始的异世界生活』这些作品的角色在穿越前是废柴，穿越后不算外在加成，本身的能力也没见提高多少。对于这种现象，角川社长川上量生曾言——“现在的读者无法将自己的感情移入那些通过不断努力成为伟人的角色身上。在阅读视角上，轻小说的主角就是读者这本书的读者自己，所以现在的轻小说故事发展都是向着给主人公开挂的方向，传统的文学作品领域也有相同的倾向。这个实在是因为网络的影响太大了，网民会选择自己喜欢的媒体选择自己喜欢的故事开始阅读。当然从过去到现在人们都是选择对自己来说感觉舒适的媒体，但当时读者的选择并不多。但是现在媒体越来越个性化，通过网络读者只想看到自己相信的消息只会将自己想要的信息汇总到一起”

换言之，一个传统的努力成长类的故事，在故事的前期必定会有各种低潮。过去技术不发达，话语权掌握在出版社的手里故事类型由内容提供者而定。现在网络遍布全球，故事提供者反而处在了被选择的地位——观众可以用脚投票，成本很低地去选择完全符合自己口味的作品。那么，问题来了，穿越小说比传统奇幻 / 游戏小说更迎合读者的地方在哪里呢？

在笔者看来，穿越这个题材赢在了“便于代入”与“合理爽文”的两者兼得。一个传统作品的情节节奏是：遇到敌人——击败敌人——成长——遇到更强的敌人，用努力作为实现目标的手段。现在读者不想看努力了，那么要怎么变呢？简单粗暴的方向是扮猪吃虎，如『魔法科高校的劣等生』，明明主角强的要命，却偏要强行装弱鸡。这样处理的坏处是受众有限，的许多读者会因为太过都合而放弃。

穿越到异世界则完美回避了这个缺点。主角强也好，弱也好。只要是去了异世界。那么除了自身能力之外自然是从零开始。既解决了个人能力很强，起点却很低（起点不低怎么爽啊）这个不符合现实规律的要求。读者在跟随主角步伐的同时，能感受到比上面扮猪吃虎式写法更多的合理性。也可以反向赋予主角超能力，让原本的废柴也能具有在世界混下去的一战之



力。

同时，穿越者主角比异世界土著主角的好处在于：作者可以极为方便地描写主角的心理活动——反正是穿越者，用现代人的思路写就好了，还能顺便体现现代社会在思想解放上对异世界（一般社会体系都比较原始）的优越感。在特异的世界中，面对价值观和身份差异极大的原住民，读者自然而然会对价值观最为相似的主角产生亲近感，不自觉中就站在了主角的立场上，以主角的身份去思考。

总而言之，web 和穿越兴起的推动力，还是读者日趋特化和直观化的欣赏需求。如今内容制造者筛选受众的时代已经落幕，变成了受众筛选内容制造者的时代。



看动画的人开始做动画——宅要素的流行

那么，似乎我们只要观察穿越作品的主角，就能知道如今的受众都是什么喜好了。

桐谷和人：喜欢玩游戏。
城惠：喜欢玩游戏
空白：喜欢玩游戏
莫莫伽：喜欢玩游戏
哈尔希洛：因为失忆不清楚，推测是个宅
伊丹耀司：宅
佐藤和真：宅
菜月昴：宅

唯一的例外大概是『幼女战记』，主角本质上是个无血无泪的社会精英，所以作者特地给他找了身幼女的皮以安抚读者。但这并不影响我们得出结论——宅要素越来越多的出现在ACG作品中。



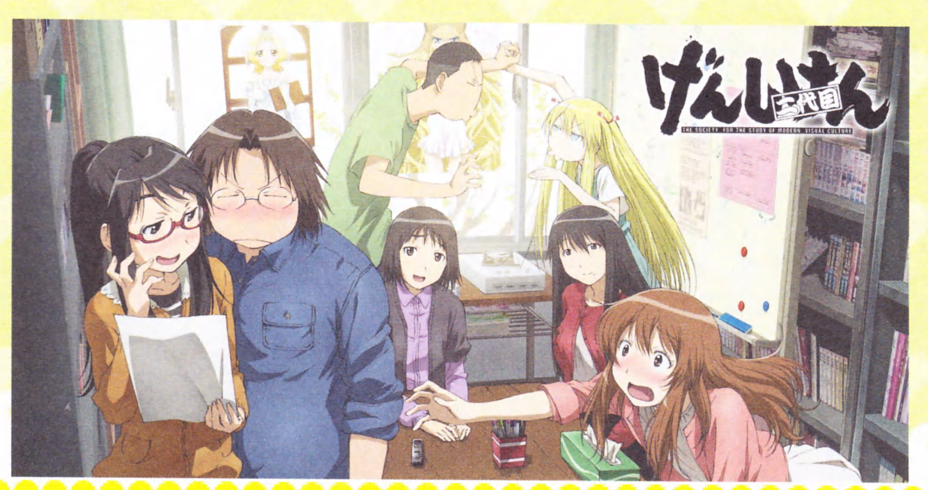
在21世纪刚开始的几年里，观众所见识到的描写宅的片子，基本是『现视研』或『欢迎加入NHK』的风格，作品中充满现实感的描写，在引发共鸣的同时更多是戳人心窝，让观众怀疑着该不该放下手中的动画和游戏，去追求现充的生活。

到了2007年的『幸运星』、2010年的『我的妹妹哪有这么可爱！』『只有神知道的世界』和2012年的『中二病也要谈恋爱！』，这些作品对于宅的态度则发生了180度的转弯。从"不支持，不鼓励"变成"宅是普通生活的一部分"，又变成"隐隐以宅为荣"。至少，俺妹中那种把18XGALGAME摆到台面上说的情节，在以往的作品里是很少见的。对宅的美化在2015年播出的『干物妹小埋』达到了一个顶峰，太田雅彦监督的这部青春喜剧毫无疑问是出色的作品，但小埋这种把死宅、学霸、容姿秀丽、体育万能、有个好哥哥等属性捏合在一起的完美人物。看多了总觉得是在刻意向屏幕前的观众们献媚——你看，我们宅的很优雅哦。

『现视研』

木尾士目创作的『现视研』不仅是一部反映宅的作品，更是一部反映青春的作品。对于完全不懂宅的观众来说，他就是故事中的春日部咲。对于一个宅来说，他就是故事中除了春日部咲的所有人。作品中对宅不褒不贬，只是阐述出——ACG和体育、旅游、读书等事情并没有不同，都只是普通的爱好。宅也不是什么怪人，只是一个个普通人（这点与之后那些极力把宅和普通人区分开的作品有根本性的区别）。顺便一提，2013年播出的『现视研二代目』基本没有引起任何波澜。客观宣告了这种题材和叙述方式已经不再被主流观众所青睐（似乎也从来没被青睐过，笑）

关联阅读
『二次元狂热』第59期：由宅到腐的情感物语 宅文化传道士木尾与他的『现视研』



『我的妹妹哪有这么可爱！』

融合“妹控”“宅”“党争”等等热门要素的『俺妹』的成功，可以说既是作者伏见司的个人奋斗，又是赶上了观众趣味发生变化的历史进程。这部作品比『幸运星』更为露骨夸张地展示了宅的私生活，把宅归纳成了：有着各种不能见人的藏品，性格有点怪但是内在是善良的，离群索居又期盼温暖的一群人。这个归纳不能算错，毕竟身为宅的笔者初看也觉得很多地方的确就是在写自己。但俺妹和俺妹其后的风潮，则走向了把这种标签化形象一再强化的道路。笔者不否认现实中的确存在那种生活上很极端的宅。但更多的宅在身为宅之前，首先是以“普通人”的身份生活在社会中，如此极端化的描写反而会让作品中的“宅”，距离现实中的“宅”越来越远。等于是人为的制造出了一道宅与普通人的界限。与其说是在讲述宅元素，不如说是在用宅元素满足观众的猎奇感。

关联阅读

『二次元狂热』第 26 期：哼！哥哥什么的才不喜欢呢！——“俺妹”全方位解析
『二次元狂热』第 60 期：我们的党争不可能这么激烈——从『我的妹妹不可能那么可爱』来看动画界的党争大战

如今宅属性已经成为了一种日常。拿 1 月新番来说，广受赞誉的『小林家的龙女仆』里，小林是个隐藏的女仆控，同事泷谷真是个狂热的隐宅，来到地球的恶龙法夫纳还被游戏征服。『堕天使珈百璃』的设定更是让女主成了一个比小埋还严重的纯种死宅。讲的远一些，『Fate/Zero』里的大帝，『我的青春恋爱喜剧一定有问题』中的材木座，在这些本可以和宅无关的作品里，赋予一些角色宅属性，或者干脆塞一个宅角色的行为也屡见不鲜。

几原邦彦监督曾言，他们这一代监督是看着大和号和高达长大，做着美战和 EVA 的一代人。而新一代的监督从小就生活在有红白机，甚至有网络的时代里，对动画的眼界和看法也会不同。宅要素流行的原因即在于此：对于活跃在轻小说、动画领域的这批 30、40 岁的中坚作者和 15-30 岁的中坚观众来说，ACG 在他们小时就成为他们生活不可或缺的一部分，他们既没有经历过社会对宅的歧视（宫崎勤事件时还小甚至根本没出生）。也没有受到当年主流文化对宅的抨击影响。把宅元素引入到创作中是顺理成章的，以宅为主角，用宅的视角去看世界也是让作品受欢迎事半功倍的做法。



『魔法少女小圆』

对于观众津津乐道的三话掉头，虚渊玄在某次访谈中说："在工口游戏圈里那倒是非常理所当然的事呢。"这并不是老虚的自谦，比动画小很多的GALGAME圈有着更自由的创作风气(过去时)。不客气地说就是因为制作成本不高，所以只要不搞的太出格并不会影响生意，还容易受到追捧。2011年的『魔法少女小圆』，从动画业界的角度讲，引领了一阵原创作品的风潮。从从业者的角度讲，让很多不得志的GALGAME剧本家得到了进入表界(轻小说、漫画、动画)的好机会。从观众观念的角度讲，这是宅要素的扩张，原本只能在小圈子玩得开的套路，如今受到了大众群体(动画群体)的欢迎，从侧面说明宅是逐渐在被大众所接受的。

关联阅读
『二次元狂热』第34期：只属于成年人的魔法少女物语——不"废怯"的『魔法少女小圆』

『白箱』

『魔法少女小圆』开辟了2010年后动画创作的重构风，『白箱』则开启了展示业界的潮流。说起来创作者以自己为题材进行创作早已有之，2010年被动画化的『BAKUMAN』就是距离『白箱』最近的例子。不过『BAKUMAN』虽然也是名利双收，却没有掀起『白箱』般的热潮。个中缘由嘛，在笔者看来完全是大场鸫、小畑健走的相对写实的风格。若是把主角真城最高、高木秋人直接娘化，说不定人气还能再蹦上去几个台阶。

没办法，谁让这就是个看脸的社会呢?

关联阅读
『二次元狂热』第73期：业界的轮廓 动画制作群像剧——从『白箱』窥探动画制作的幕后真实

况且，宅要素的扩展也不限于用宅男宅女当主角。2014年的『白箱』，2016年的『NEW GAME』『少女编号』把战线扩张到了动画和游戏的创作领域。『白箱』还因为精良的制作和满满的正能量，吸引了一批立志投身动画公司的热血青年(实际上这行业待遇低于日本平均水平)。

2011年的『魔法少女小圆』,2014年的『结城友奈是勇者』则掀起了对"魔法少女"的重构风，大家纷纷比较谁的脑洞更大。这些题材原本在动画爱好者中也属小众，随着宅要素流行的风潮，顺势扩大着影响。

创作者方面，原本名气限于GALGAME圈的虚渊玄、タカヒロ、奈须蘑菇等人，也跳脱出来，纷纷把企划做大、做强、做成系列化。当年首发卖掉十几万份，销量在GALGAME圈是传奇，在主机游戏和PC 3A大作圈里是渣渣的『Fate』，如今靠着系列化，在动画和轻小说的领域里影响力都是一流，手游还成功进入世界氪金榜的前十。一系列成功的背后，都是宅要素的影响力和宅群体的人数不断扩张的背景。



当世界越来越轻——我们的选择对吗？

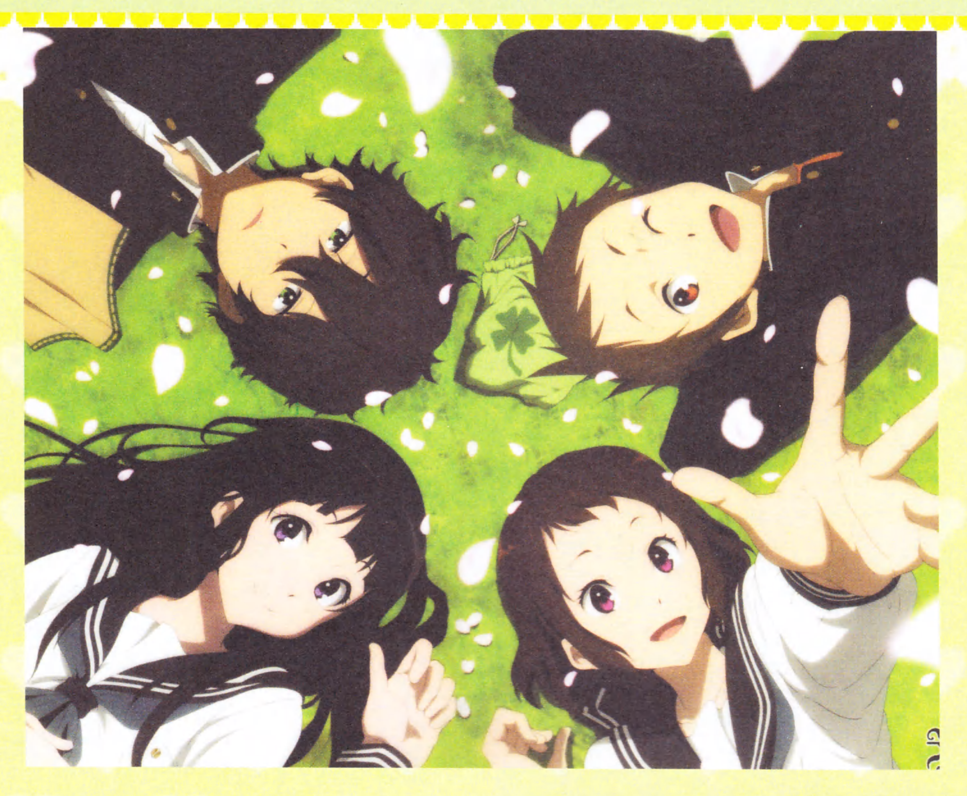




偶像热、剧本崩坏、穿越作品的兴起、宅要素的流行，综合以上的结论，2008-2016 的九年是动画越来越平易近人的九年。整个业界似乎越来越服务化，喜欢从观众熟悉的场景入手，致力于走进观众的生活。换句话说就是——越来越“轻”。为什么会产生这样的趋势呢？美国艺术批评家格林伯格在他的『前卫艺术与庸俗文化』中举过一个例子：

一个没文化的俄国农民站在两幅画面前——其中一辆是毕加索的，另一幅是列宾的——假设他能自由选择的话，将会发生什么情况。众所周知，毕加索（代表作:『格尔尼卡』）是立体主义、超现实主义的大师。列宾（代表作：『伏尔加河上的纤夫』）是现实主义的大师。对于这位农民来说，他在毕加索的画里可以看到一种线条、色彩和空间的花样，也许能模模糊糊的感受到画作带来的某种感受。而在列宾的画里，他则能明确的辨别出，这幅画的水平要比他在教堂里看到的劣质圣母画好多了。对于农民来说，观察列宾的作品是他在画外认识和观察事物的方法。他并不需要特意去学习提高什么才能欣赏——艺术与生活之间没有间断，无需在观众那儿作任何努力。任何一个平凡的观众也能从中发现自我证实的含义而感到愉快。但毕加索则不然，按照格林伯格的理论。也许只有当这位农民已经看腻列宾的画作时，所积累出的经验才能让他懂得如何去欣赏毕加索。

同时，格林伯格认为有教养的观众最终从毕加索那儿得到了农民从列宾那儿得到的同样价值。因为后者在列宾那儿所喜欢的东西也是某种方式的艺术，但是有教养的观众从毕加索那儿得到的最终价值不是直接或表面地出现在画中，而必须通过观众丰富的感觉对造型质量做出充分的反应来投入其中，它们属于“反映”的效果。另一方面，在列宾那儿，“反映”的效果已经被包括在绘画中，是为观众无反映的愉快所预备好的。在毕加索所画的原因之处，成为列宾所画的结果。列宾为观众预先消化的艺术节省了他们的精力，为他们提供一条通向审美愉快的捷径，而绕过了真正艺术所必须面对



关联阅读

『二次元狂热』第 48 期：让推理成为居家旅行必备佳品？！——从『冰菓』看日本推理的“轻化”现象

换言之，作品变得越来越“轻”是因为作者在代替读者思考。把本应交由读者思考，咀嚼后得出的结论，直接表现在作品中告诉读者。理论上，随着这位萌新见识的逐渐广博，弓弦，乃至蘑菇可能都会逐渐满足不了他。在通向老司机的道路上，他自然会同步提升自己的欣赏方向。按照这个理论，整个圈子的整体水平明明应该逐步上升的才对，可为什么现实不是如此呢？

翻开日本动画产业报告，我们能明显看到 2015 年的动画碟片产值是 928 亿元。看起来很多，然而与 2005 年的 1388 亿元相比，已经跌落了 1/3 的水平。周边和 CD 的产值也是原地踏步甚至和十年前相比稍有后退，这种数据若是放在其他行业里，早就引起洗牌级的震荡和重组了，不过日本动画产业整体却反倒节节增长。原因就在于——海外配信（卖给中国人）和现场活动（偶像化）的飞速增长。各种新媒体和新手段的推出，让动画的基础观众大大增加，业界成功圈到了一部分以前从未看过动画的萌新，因此，为了顺应这些萌新的喜好，以及继续圈到更多的萌新，“轻”化看起来是不可避免的。

的困难。

套用在 ACG 上，我们也可以说，一位从未读过 / 观看过 ACG 作品的萌新，站在奈须蘑菇的作品和弓弦逸鹤的作品前，他会觉得后者比前者更容易理解。因为后者没有月世界、根源、圣杯、英灵等等需要一定阅历（虽然只是极为微小的阅历）才能理解的门槛。而是直观地告诉读者“我很强”，“女主角们很萌很漂亮”，“我能打败敌人”“我还能开后宫”。在这个阶段，这位萌新需要的显然只是后者，然而，对弓弦逸鹤来说，幸运的是这位萌新还未上过起点，见识过那些日更三千，犹如读者肚子里的蛔虫，把读者的每个 G 点都掌握的明明白白的作者。

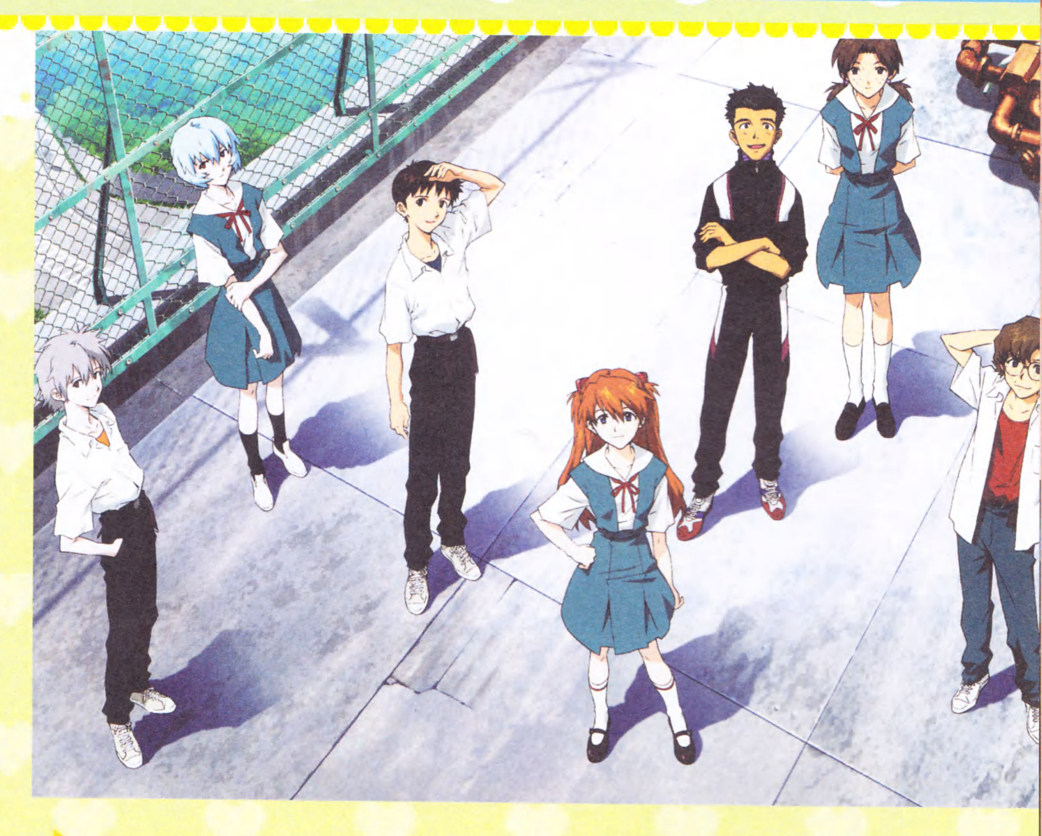
『冰菓』

同一题材的作品，轻有轻的演绎方式，甚至轻是一种不得不选择的演绎方式。

2012 年京都动画的『冰菓』就体现了这一点。米泽穗信并非无名之辈，从『冰菓』的小谜题设计来说，也能看出作者的才华。作为推理小说，『冰菓』走了一条很“轻”的路子。没有突发的杀人案，也没有炸弹恐怖组织等大新闻。就是从日常小事入手，揭开过往被掩盖的谜团。说起“轻”化，推理界比动画更早地走上了这条路。因为诡计就那么多，前人的作品积累起来，后来的新人无计可施之间只能另辟蹊径，社会派如此，『冰菓』为代表的“青春推理”也是如此。

『亚人』

在集体追逐“轻”的同时，也不是没有作品逆潮流而动。2016 年改编成动画的『亚人』就是这样的作品。作者在创造出特立独行，颇为新颖的冷酷主角后，也不忘对故事背景和战术细节进行精致刻画。“帽子”的战斗力成为作品前中期最抢眼的存在，送手和粉碎机战略堪称近年来笔者在 ACG 中看到的最棒的战术谋划。值得一提的是，本作的动画版还使用了日本 TV 动画以往很少会采用的 3D 技术且效果不差，也算是对于未来的一种有益尝试。



关联阅读
『二次元狂热』第 88 期：告别弱气与中二的“凡人性”！浅谈樱井画门与角色性一枝独秀的『亚人』

但“轻”化并不一定是一件错误的事情。前几天，有人总结了中日欧美四地六站（Bangumi、豆瓣、SATI、ANN、AniDB、MAL）的动画评分前 200 名。笔者特意找来表单数了一下，进入综合评分前 200 名的作品里：2008 年有 13 部、2009 年有 10 部、2010 年有 11 部、2011 年有 13 部、2012 年有 11 部、2013 年有 8 部、2014 年有 8 部、2015 年有 8 部、2016 年有 6 部。尽管从数据上看是一路走低，更比不上巅峰时 2007 年的 19 部，2006 年的 18 部。但比之 2004 年的 8 部，2005 年的 7 部却相差不远。我们只能说从观众的角度来看，“轻”化对于动画的精品率有着较大的影响，并且此刻正处在低谷之中，没有证据表明这种低谷会持续下去，还是像 06、07 年那样迎来反弹后的繁荣。



2017 年世界会变化吗？

2016 年的后半，『你的名字』在亚洲地区获得广泛成功给日本动画业界注入了一记强心针，甚至有评论家把『你的名字』捧到和『EVA』同等的历史地位上，称这部作品很有可能像 95 年的『EVA』那样，让日本动画再度复兴。再看 2017 年一月番的表现，令人惊喜的作品很不少，却还称不上复兴的程度。考虑到从企划立项找投资到制作完成至少得一年时间，笔者觉得也许我们可以期待一下今年的夏番和秋番，也许作品的情况又会有所不同。

除去『你的名字』所带来的提振效果。中国动画创作水平的提高，以及热捧二次元的资本入场也是不可忽视的。根据笔者的了解，如今中国的国漫改编动画不差钱，差的是经验和积累。随着中日在 ACG 文化交流的日趋紧密（见面会，访谈，版权交易，创作逐渐一体化），也许某天亚洲动画的行业格局，会从日本独大变成中日合作各取所需。

十年前还在网上拖着种子，用不到 100K 的可怜速度下载新番的我们，想不到十年后的我们在路上打开手机，就能和日本同步看到最新一集的动画（流量土豪）。那么今日注视着日本动画业界的我们，又怎么能想到十年后的世界是何种相貌呢？说不定到时候弹幕已经消亡，



看动画需要戴上 VR 设备，像『刀剑神域』或『夏日大作战』那样跑到虚拟世界里一边喝茶聊天嗑瓜子一边看着虚拟世界里的电视机了。也说不定每个人都能成为动画中的一员，看别人表演的同时也表演给别人看。

动画的未来不在别人手中，而在每一个制作者和观众——也就是我们的手中。▲



动画业界技术变迁脉络 2006—2016

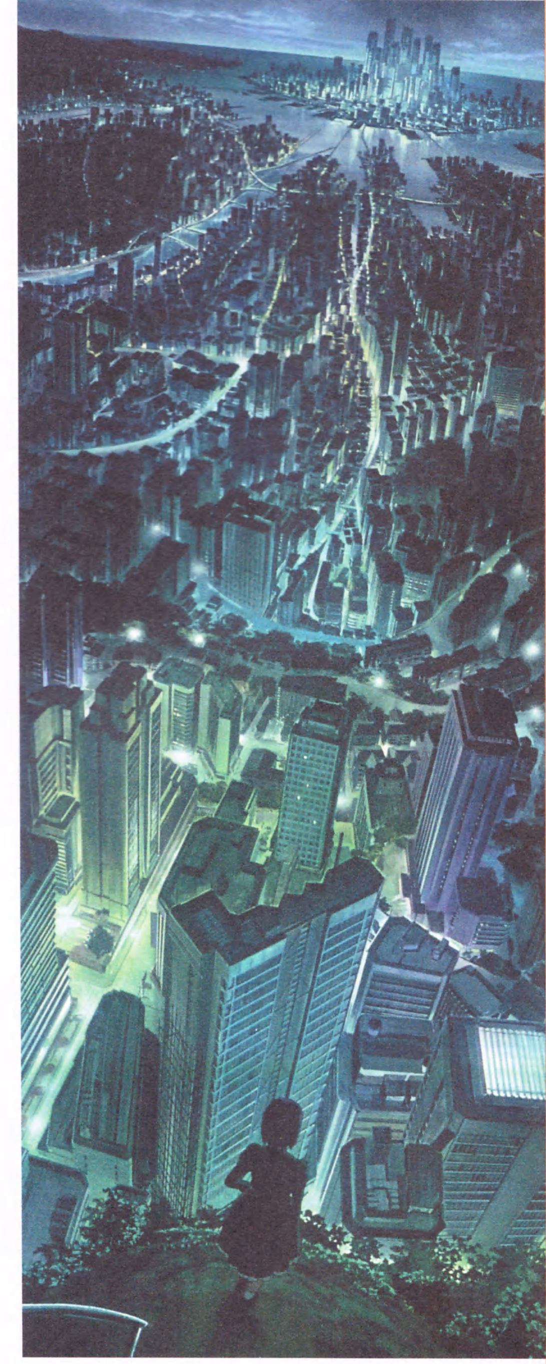
■文/多魔 ■美编/塔里
■责编/岩烧碳渣

序言 十年来，爱好者眼中映射的动画业事件脉络

不管是温暖还是残酷，“青春”这个词总是给人以希望的感觉，也正是这份无限的可能性，“青春”也总是和“梦想”紧密相连。『JUMP』的三原则——“友情、努力、胜利”让无数少年少女踏上波澜壮阔拯救世界的旅行，或者迎着朝阳不畏风雨的拼命奔跑。青春就像是一团烈火，无论是欢乐还是悲伤，都是那么激烈。身处于其中之时，很少有人去考虑当青春结束之后会怎样，以为这样就可以持续到地老天荒。樱庭一树在『赤朽叶家的传说』中写道：“青春就结束于一场无可挽回的告别之后。”也许是没有人愿意在告别后，独自留下来与燃烧后的灰烬为伴，所以那些或欢乐、或温暖的校园动画通常都不会告诉观众，当少女们伴着樱花和眼泪走出校园之后，会面对怎样的人生。鲁迅先生在将近一个世纪之前就写下的『娜拉走后怎么样』虽然并不是在探讨“青春之后”，但是其中“人生最苦痛的是梦醒了无路可以走。”的语句不可谓不振聋发聩。青春结束之后的人生，更需要我们的勇气与智慧去加以面对。

2006年 3D LAYOUT 技术全面导入





『攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX SOLID STATE SOCIETY』

“听说你们找了一个能在作画会议之前就可以单刷一整部剧场 LAYOUT 的牛逼作监？”

在说这个问题之前，可能有不少人并不了解动画 LAYOUT 是什么，或者是知道 LAYOUT 的存在，然而并不知悉它在整个动画制作流程中扮演着多么重要的角色。所以，我们可以先把 LAYOUT 这个概念系统地解释一下。

在流程上，LAYOUT 处于分镜到原画的过渡位置。但是，以现在的体系来看，将 LAYOUT 归结于原画的最初一环也是无可厚非的。这样的介绍可能会让人觉得 LAYOUT 的存在无关紧要，但是 LAYOUT，是动画画面制作和演技展开的最重要的基础。LAYOUT 反映了分镜人，也就是监督或者演出家的想法，它是分镜画面的一种具体化的形式。然而，它同时也检证了创意的可行性。它并不是一种简单的细化，而是在原始创意的基础上，进行有利于执行的筛选后，再确认“参数”的过程。摄影机具体放置到一个什么样的位置？不同的镜头属性参数应该控制到一个什么样的程度？比如广角多广，长焦多长。在基本示意图和文字的辅助指示下，去描绘中实际能够投入应用的画面配置。

厉害的原画师，在描绘一些原画的时候，可以依靠长期积累的经验或者是良好的感觉去一气呵成。然而在描绘 LAYOUT 的时候，一定程度的计算则往往是必要的。不管是有经验有画力的人靠着自己的“眼睛”去测量也好，还是科班生严格沿着透视、偶尔运用一些视觉错觉的技巧去处理也好，他们都不能单纯依靠感觉去完成这项工作。当 LAYOUT 这项工作系统正式被引入动画业界的时候，描绘 LAYOUT 就一直是“画力高的达者”的特权。

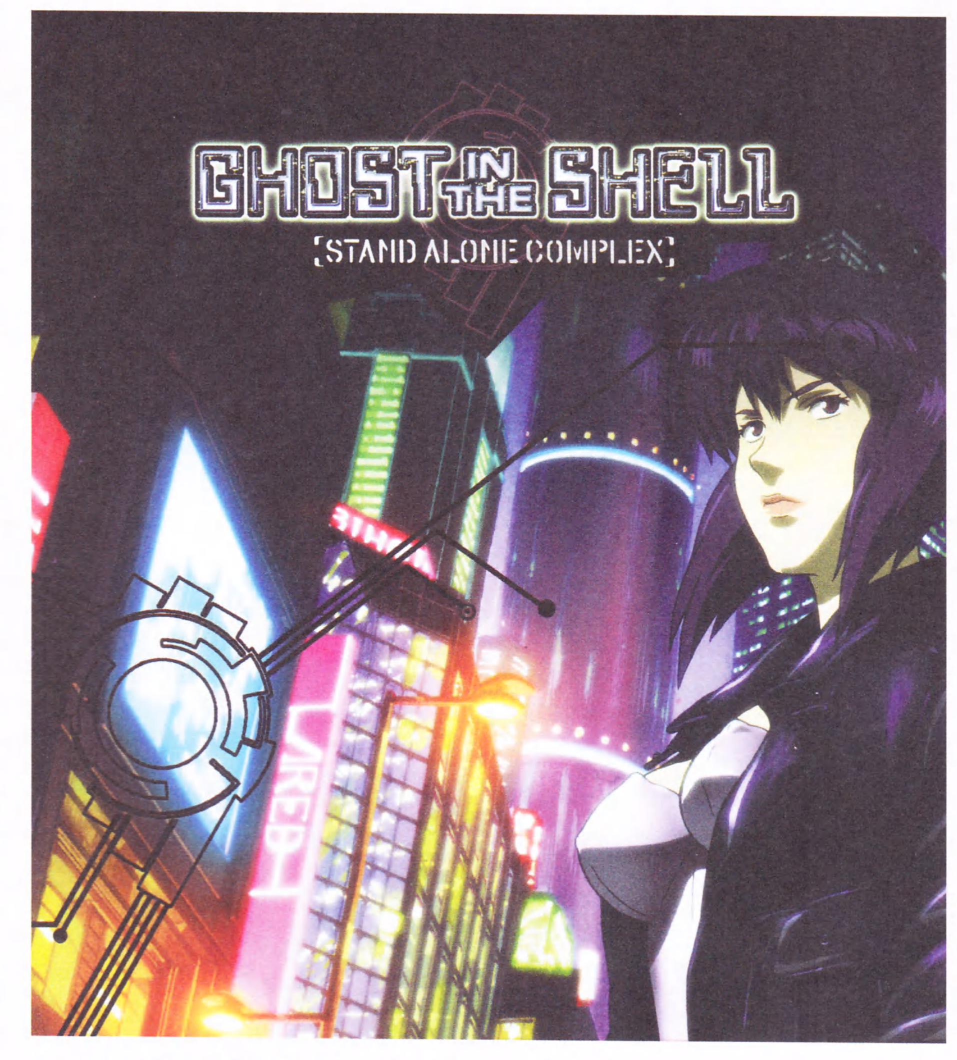
在 80 年代，大部分的 LAYOUT 都必须由作监级别的动画人来完成——因为年轻的动画人难以承担 LAYOUT 的重任，加上田中达之、大友克洋等画力超群人物的涌现，他们精密的印象设计稿以及分镜使得动画画面、场景的信息配置更加明晰，这也一定程度上促成了 80 年代作画动画时代的绽放。到了 90 年代初期，PRODUCTION I.G 的崛起以及今敏的出现，使得押井守的“电影”作品有了稳固的质量支持——日本的动画电影在世界范围内大放异彩，给予了西方电影人以深远的影响。

而进入2000年代以后，随着动画业界人力资源的短缺，以及市场需求的扩大，电视动画不得不进一步朝着效率化的方式发展，动画制作时间进一步短缩、动画制作流程得不到完整执行、人才争夺及从业人员的透支，使得积累的经验和技术无法在体系中完全发挥作用。某位高达的演出家曾经尖锐地指出近年的动画制作变得小气了起来。其实新人过早地去挑起重担并不是造成这种状况的核心原因，而是体制和流程的转变，在提升效率的情况下，牺牲了一部分质量。

举个简单的例子，暂不说作监流程执行的俭省，先说LAYOUT体系的变化。近年来，LAYOUT渐渐转变为了草稿原画、LAYOUT、律表的体系。而原先大多由作监把控的LAYOUT系统，渐渐变成由演出单独把关。其实，理想的“修正”状态，是一个极其复杂的系统。首先，当LAYOUT的设计担当由作监转变成原画后，由于原画本身水平的参差不齐，因此在LAYOUT阶段就需要演出或者作监先做检查和修正，以明确演出意图的执行。然后，再交给原画画草稿，完成后由演出和作监检查，决定返工、修正或是通过，接着再清稿成原画，再交给相应负责的作监修正……如此反复一直到演出和作监通过——当然，这是理想的作业状态，以目前的电视动画体系和日程管理来说，是几乎不可能实现的。所以，一方面，虽然演出也有不少人是作画出身，但他们能把控的“画面”在一个怎样的范畴，这是个疑问，非作画出身的动画演出家，往往在处理这些问题上显得谨慎；另一方面，演出考虑到原画人目前的技量，演出家也会选择性地去回避“耗能”的场景——这种“知道、理解、选择避险”的思维虽然很早就存在，但是在一段时间里，这种现象变得尤其严重。

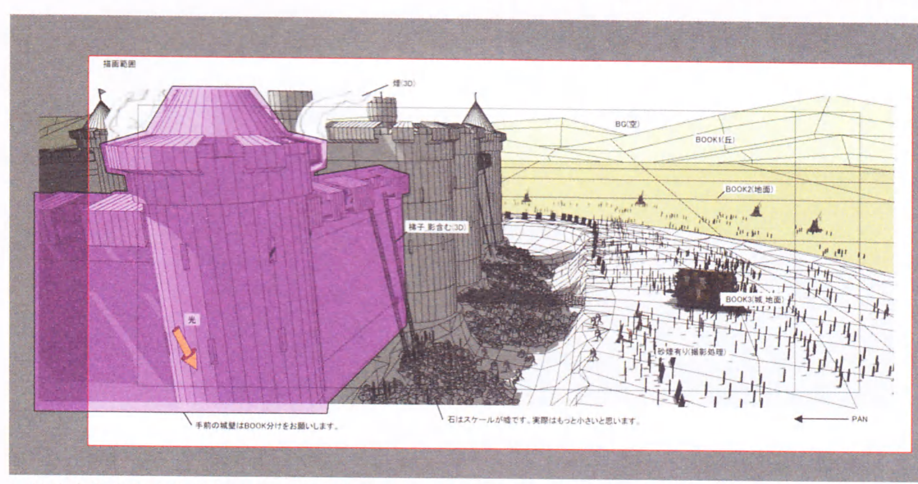


▲最近大热的你的名字使用的3D LAYOUT，可以看出3D LAYOUT已经渗入了业界的每一个角落



空间？透视？只要好看就行？嘴上说起来仿佛非常轻松，然而在动画中，所谓因为追求“美感”而使用的小伎俩，往往会使得一个镜头、一整个桥段陷入崩塌。古川尚哉先生曾经开玩笑说画面外的消失点用眼睛确认就足够了，当然，在画面信息量不大，作画担当有足够的经验和技量的情况下，这样做不是不可以。然而，如果是画面中空间变得繁琐、设置变得复杂的时候，古川尚哉先生也表示会“把纸面拼接起来寻找消失点”。这对于喜欢画LAYOUT、喜欢做空间构图的人来说，当然是莫大的乐趣。然而整体技量的不足和效率的缺失，导致动画业界需求一种更高效优质的问题解决方式。

况且，现在的年轻人，身为作画爱好者的他们，更执着于华丽的动态——他们各种方式展现着动画的包容性和表现力。然而，迈入业界以后，他们也发现，那并不是一个简简单单可以去“设置”的舞台。



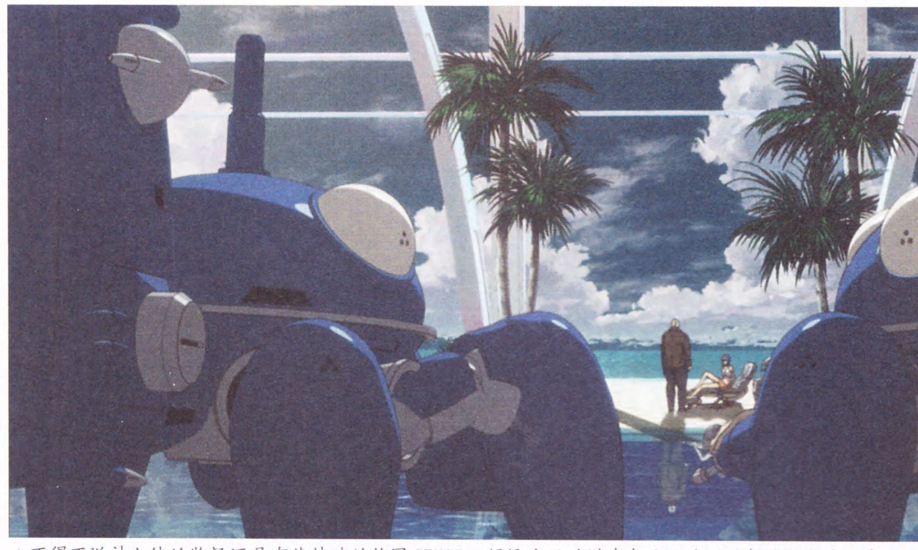
▲剑风传奇黄金时代篇的3D LAYOUT，基本来说2D动画的3D LAYOUT也是差不多的感觉

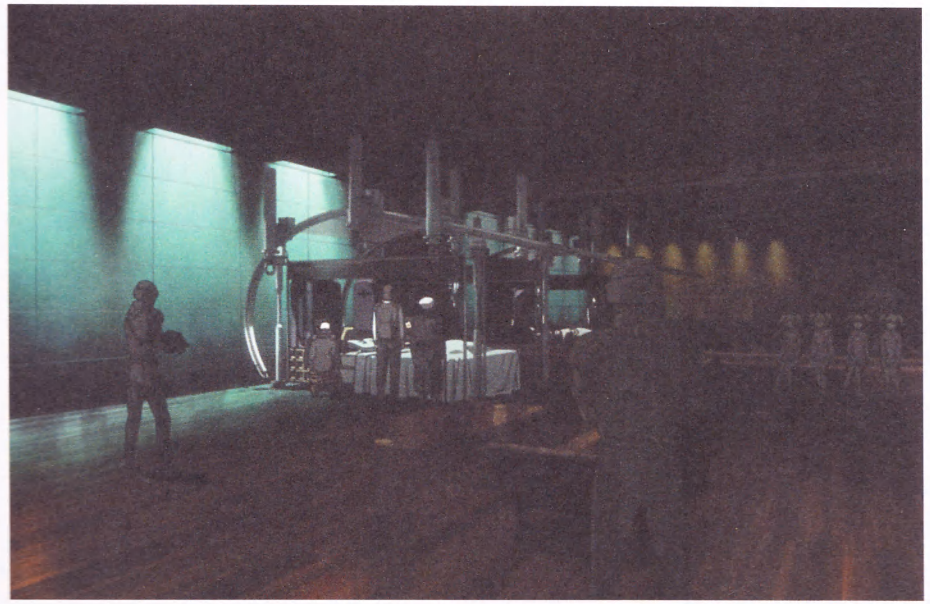
2006年，在『凉宫春日的忧郁』播出后获得超凡人气，大红大紫的同年，神山健治版『攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX』的续篇『攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX SOLID STATE SOCIETY』在PPV收费频道上播出。虽然没能剧场公映，但其非凡的宣传阵势还是为其提高了期待的呼声。然而，我们提出这部作品，并不是要证明这部作品获得了多少观众的支持，或者是得到了多少评论家的青睐——这不仅仅是一部高质量的“剧场作品”，关键在于他对于业界技术的推进有着非凡的意义。虽然神山手下并没有令人敏一般天才的存在，但是他们有并无才气却更加精密的机械头脑——借用3D技术的发展而实现的全面性3D LAYOUT的导入，使得本作永远载入史册。

为什么要使用3D LAYOUT？其原因在不同类型的作品中也不尽相同。比如电视动画的3D LAYOUT，在更多时候，是以保证质量的方式来保证效率——减少了来回的流程，并且让

新人动画人也可以正确地执行演出的意图。而剧场作品有时则更看重质量的保证。这时也许有人会问，“难道剧场制作的动画人实力还不能正确地进行空间的设计和配置吗？”当然，论技能来说，很多剧场动画人，特别是剧场专用动画人，肯定是有与其相符的技量。但是，正如古川尚哉所说，这种大信息量的画面会耗费太多的资源——特别在空间中出现过多线条或体积的话，无论是考虑起来还是处理起来都会变得困难。这时候演出考虑到作业也会进入到“控制思维”中。为了不造成资源的耗费，将“体力活”的部分分配给3D班组，演出家可以更加放开手脚，而在参与人员的选择上也可以更加宽泛。而最终，一部动画作品作为“映像”的质量也会更高——使得场面的设置、镜头的接续更加富有变化，同时也方便更多“龙套参演”，使场面的互动更加丰富。

我们可以很明确地在『攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX SOLID STATE SOCIETY』中找到答案。参与本作制作的固然有很多优秀的STAFF，也有中村悟、古川尚哉这样的，擅长进行画面设计、有出色画力的动画人。但是，神山如果利用2D来构筑LAYOUT体系的话——他毕竟没有像他的老师押井守那样坚实的体系基础，体系中也无人能与“一个人构筑并感染整个世界空间”的冲浦启之相提并论，这意味着在演出的过程中需要更多地对限制的考量。但是，借助3D LAYOUT的帮助，『SOLID STATE SOCIETY』明显在演出中变得更加大胆。二点透视的广角室内空间，在更多空间的踩点上放置路人角色并施展演技来满足场面的互动性，用更多的全景镜头来展示角色本身的魅力。站在普通欣赏者的视角来说，“3D LAYOUT让这部影片本身变得更加大气，也更加收放自如”，从而可以证明一个基本的问题，3D LAYOUT的导入，无疑弥补了技能的缺失，在同样的制作期间内提升了动画作品本身的质量。


▲不得不说神山健治监督还是有其特殊的构图SENSE，顺便这里的塔奇克马就使用了赛璐璐渲染。赛璐璐渲染的一个特点就是将圆滑的过渡变换成有明显分界线存在。


▲在3D LAYOUT的辅助下，SSS的空间处理以及角色的设置变得十分大胆，把电影应有的实写感和说服力体现了出来。

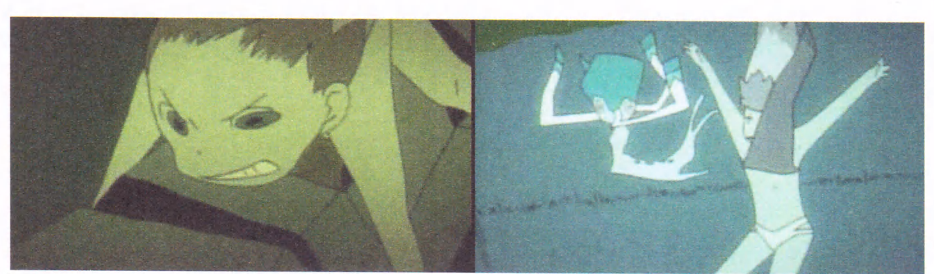


当然，3D LAYOUT的实现并非不需要借助2D流程——虽然不需要向3D动画人提供精准的LAYOUT，但是在示意图草稿上，作监仍然需要补充一些信息量。而且，3D动画人本身对演出的阅读、以及2D制度下动画的理解同样受到考验。无论在早期还是现在，这个问题时不时会在某个公司的某个角落存在，但是通过沟通和经验的累积，这些阅读和理解上的偏差渐渐会被弥补。关键在于，当业界知道了3D LAYOUT的优势以后，这种技术的推行就会渐渐成为一种趋势。比如说，如何在电视动画中快速处理一些复杂的镜头、那些刁钻且富于变化的镜头移动、那些广阔却信息量充足并要求正确性的空间，这时候，3D LAYOUT就可以大显身手。甚至，在辅助新人作业上，3D LAYOUT也发挥了其应有的长处，比如在实现固定空间对话时繁琐的机位变换上，MADHOUSE等公司也会采用3D LAYOUT技术来明确摄影机、空间、角色的关系。而当这些工作体现到画面上的时候，我们不一定能够认识到某个地方一定采用了3D LAYOUT辅助的方式。这充分说明，3D LAYOUT已经成功地渗入了行业之中，成为了一项普及的、对目前的电视动画行业大有帮助的技术。在这点上，我们必须感谢神山健治的决策以及这部『SOLID STATE SOCIETY』。正是这部作品对3D LAYOUT的全面导入，才让更多人看到了3D LAYOUT对于动画作品应用的可能性。

2008 年 数码作画的 TV 实验

『铁腕巴迪 DECODE』

“什么？听说 FLASH 这垃圾软件可以用来做电视动画？”



▲铁腕巴迪中有名的“崩坏场景”，实际上，这确实是让形扭曲得太过抽象了，不过这也说明了动画表现的包容性所在，在看流畅的动态时，我们往往还能从中感到气势。而数码系中，强调表现力的人非常多，并非一定是画力问题。

可能迄今为止，绝大多数人对 FLASH 的印象仍然停留在那个“只能让方块变成球的软件”的印象上。因为互联网黎明期的 FLASH 动画热潮确实给了我们太大的影响。用 FLASH 制作的 MV、用 FLASH 制作的小游戏、用 FLASH 制作的动画短片，充斥了整个网络，甚至还培养出了大陆第一批充满了乡土气息的网红。而在隔壁的日本，也不可思议地发生了同样的现象——FLASH 做成的“简单运动”充斥着人们的鼻喉，网络 FLASH 动画站如高楼般鳞次栉比。以致于在一个时代过去、FLASH 无数次更新换代以后，人们再次谈起这个软件，甚至会从鼻孔中发出不屑的轻哼。

变本加厉的是，在“动漫产业扶持”这个词汇最兴盛的年代，FLASH 竟被某国的某些公司用做商业动画的自动中割处理，如此一来，连动画专业学生都开始对这个线条功能极不友好的软件嗤之以鼻。

然而，谁也没有料到的是，在不同的人，不同思考，不同方式的利用下，FLASH 这个软件竟会以“数码化尖兵”的姿态，出现在这个封闭且并不友好的动画业界。

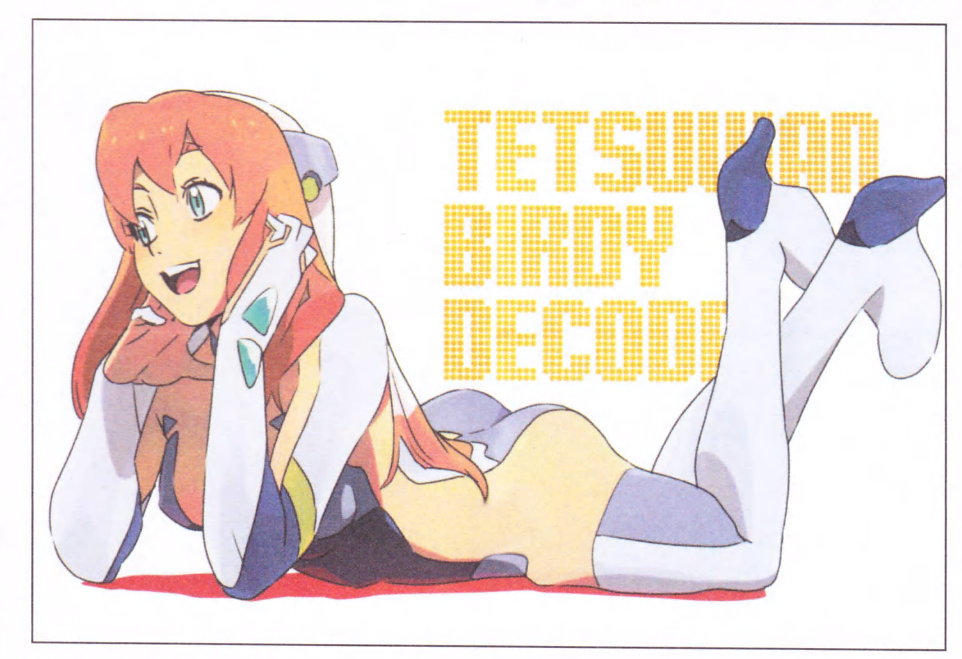
2008 年，ゆうきまさみ老师的代表作『铁腕巴迪』以电视动画的方式与观众见面，人们也许只是普通地意识着该作旧瓶新酒的性质，却没有想到这部作品会从视觉表现上，颠覆他们对“作画”的认知。

抛开早期的 FLASH 映像作家不算，这一切要从一位叫做 COOSUN 的人说起。他长期在自己的网站上公布自制的 FLASH 动画。不过，他对 FLASH 的使用方法和其他的映像作家不太一样，他会以“作画”的方式让角色动起来。这些作品很快受到了业界人的关注，一些在业界呆过的现任评论家也发现了他的潜质，于是破格让他参加了像『钢之炼金术师』之类的作品。这种打破当时业界传统的交易，可以说是炸开了锅。后来越来越多的人开始关注这位草根出身的网络动画人，他也得到机会，先后参加了今敏、小林治等人的作品，例如『妄想代理人』、『BECK』等。特别是参加『妄想代理人』之后，他的个人论坛一下子聚集了大量的作画爱好者、专业学生以及业内人士，仿佛成为了交换作品观感、打听作画情报的俱乐部。而他独树一帜的作画风格也在之后成为了作画爱好者们津津乐道的话题，近年还在『牙狼 炎之刻印』中充分展现了自己的个性和作画表现力。这位 COOSUN，就是为作画爱好者们所熟知的沓名健一。虽然数码时代早已来临，但从他开始，数码作画活剧才真正拉开了序幕。

在沓名健一渐渐步入业界的正轨的同时，另外一位网络动画人也受到了小林治的关注。这位动画人的成长、以及被发掘的经历几乎与沓名健一如出一辙——在自己个人网站上公开作画 GIF，然后被业界锁定，接着直接网上联系，参加作品。小林治挖掘这位动画人参加的第一部作品，就是讲述摇滚故事的『BECK』——以现在的眼光看，这部作品可以说是集合了当时高技量的大师以及有才能的新人。而之后不久，这位“新人”就以自己在『NOEIN 到另一个你的身边去』的炸裂打斗，以及在细田守作品『穿越时空的少女』中的出色奔跑获得了业界人以及爱好者们的肯定。

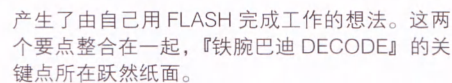
这个人的名字叫做泽良辅，与沓名健一不同，迄今为止他仍然坚持在 Credit 表上打上自己的笔名——りょーちも。

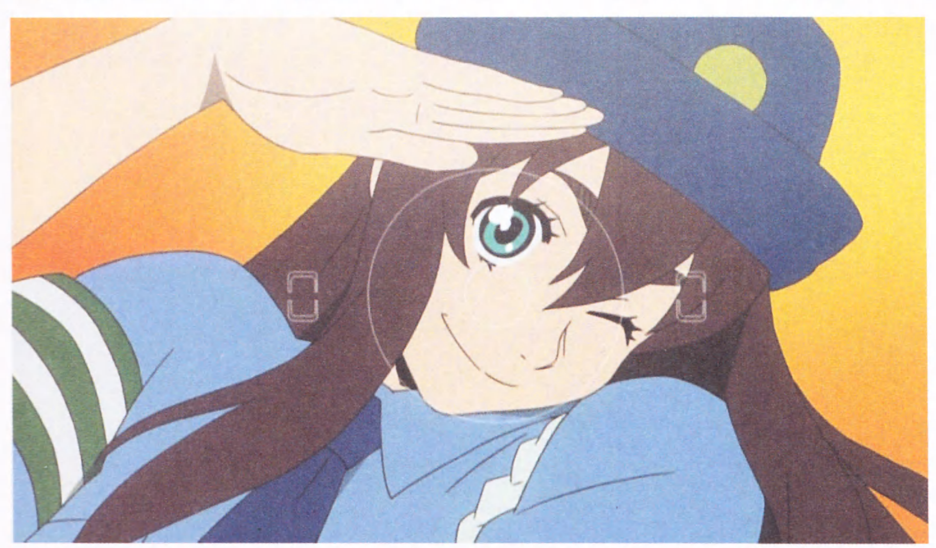
而说起『NOEIN 到另一个你的身边去』这部作品，同样也是群星云集。作品的导演赤根





▲铁腕巴迪中时常也会出现很有意思的修正，比如这张。





▲泽良辅的作画风格富有肉感，线条干净，可能这样的设计比较符合赤根的审美。

产生了由自己用 FLASH 完成工作的想法。这两个要点整合在一起，『铁腕巴迪 DECODE』的关键点所在跃然纸面。

于是，在『NOEIN』完结两年之后，2008年，赤根和树的新作『铁腕巴迪 DECODE』公布，人设正是当年在『NOEIN』中大放异彩的りょーちも。而作为人设和总作画监督，りょーちも在取得了赤根的“实验许可”后，开始用自己的作业方式进行推广，像在『NOEIN』中有合作经历的仁保知行、江畑諒真都加入到了数码作画的阵容中，甚至在第二期，连松本宪生也尝试了数码作画——从技术推广的角度上来说，在业界新体系的尝试上，这已经是不能再成功的案例。

而りょーちも在参与『铁腕巴迪』制作过程中的另一大发现，就是起用了另一位擅长数码作画的新人——山下清悟。也许对于成片来说，这一举动的意义仅仅是进一步推动了数码的导入和让 FLASH 作业变得更加顺利。但实际上，山下清悟在本作中抓人眼球的表现——无论是对于赞同者还是否定者来说，都从观念上

和树，本身是制作进行出身，在手握人脉的同时，又有着探索新事物的远见。他以业界在某种意义上说最不像有纸动画人的动画大师松本宪生为中心，放手进行了诸多表现上的实验。比如りょーちも最知名的草稿线条打斗的镜头，就是在松本宪生的指导下完成的。除此以外，这部作品还发掘出了另外两位具有很强个性的新人——一直在作画圈层中具有相当争议、并且经常被误以为是网络系动画人的仁保知行，在他的个性中体现出了不少宇都宫系的因子；另一位是近年来进步神速，并且有急速向老害靠拢趋势的江畑諒真。

而对于这几位有着强烈个性的新人，除了松本宪生以外，赤根和树还安排了像宇都宫理、岸田隆宏这样的超级动画人前来带路，并且收到了非常不错的效果——直到如今，『NOEIN』的第 12 集仍然是载入作画史册的一集。而以りょーちも为首的新人们，则收获了非常宝贵的经验。

奇妙的是，在『NOEIN』中，赤根和树和





りょーちも都有了全新的发现，这些发现恰恰促成了一个“新时代转折点”的出现。赤根和树在“想把『铁腕巴迪』再次动画化”的节点上，发现了りょーちも作画的巧妙之处——他认为りょーちも的设计与旧时代“为便于运动而实现的符号化概括”和写实系复权后“高密度难以描绘的角色”不同，在对角色的高度概括中也实现了对角色可爱、性感等特性的表现。而りょーちも则在自己尝试颜色作业的过程中，

接受了一个事实——FLASH 足够完成商业动画的作业，并且表现力和笔触是迄今从未见过，却似乎又充满说服力的。而至于对表现方式上的认可或是偏见，对于作画历史的推进而言，这些都不再重要。笔者也不打算再延长战线去挑选作画桥段逐个分析，如果有兴趣，建议读者们亲眼去确认、去体验。

りょーちも在接受成都Comiday的访谈时，从动画产业的角度概括了数码体系的优势所在：

1、一边作画就可以一边检查动态的效果；

2、作画时可以基于 3D 或实拍的动态进行作画，易于动态的控制；

3、数据可以储存下来；

4、可以马上与远方的人进行动画工作方面的交易；

5、参与作业的人能做更多的事情，所以可以在人数很少的情况下去进行作品的制作。



可能有些人即便在看了如此精炼的概括之后，仍无法明白数码作画的体系为动画业界带来了什么。我们很难教科书式地把数码作画体系概括为“打破了数十年来发展的传统有纸动画体系”——实际上，数码体系在大多数时候，只被看作是一种习惯或是便利。“公司间对数码体系的想法差异将会原本地体现在作画上”（榎户骏语），很多时候，即便从结果上分析，公司的考虑方式也显而易见。而表面上，数码体系所带来的最大影响，是与 MAD 世代接轨的网络动画人的全面崛起——他们渐渐成为了新世代动画业界的中坚力量，从作画爱好者到动画人，似乎也成为了一种在新时代存在的，另类的“从业标准流程”。

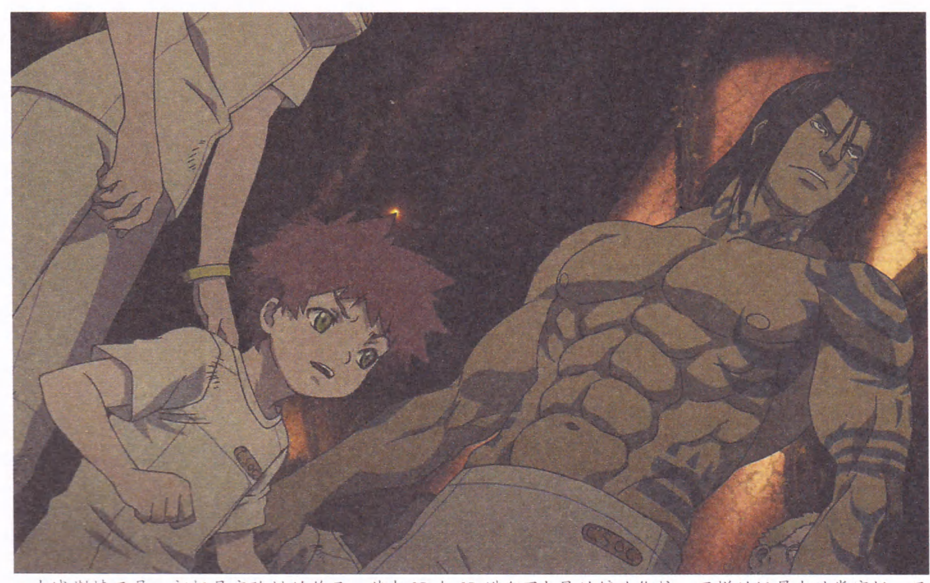
那么，让我们从“数码作画体系的发展在作画史上到底应该如何定位”上，对『铁腕巴迪 DECODE』数码导入事件的影响做一个

小结。笔者认为，第一方面，数码软件，包括FLASH、CSP等，在新时代效率至上的“新LAYOUT体系”，即草稿原画、LAYOUT、律表三件合一的体系中，可以发挥重要的作用，提升作画的效率。其易用性就体现在其确认动态快、确认演出快、软件辅助功能强、软件自带律表等方面，在完成草稿原画后可以快速打印清线，这是有纸体系中无法完成的——现在越来越多的动画人开始使用FLASH描绘LAYOUT就是最好的证明；第二方面，数码软件可以跨越地域空间的界限，使得“寄卡包、开飞车”这种近乎原始的来回交易流程相形见绌，成稿可以通过网络马上得到确认，制作流程所需时间得到了大幅度的节约；第三方面，数码软件的功能为作业方式、作业流程提供了多样的可能性，使电视动画更能应对危机变化，并且能大幅精简制作团队，当然，考虑到动画人就业问题，日本业界目前估计难有执行精简的决心，但是这些全副武装、能胜任多个职位的数码尖兵，无疑为电视动画的发展提供了新的途径。当然，单项技能存在的不足也是重要的症结，但从最近奥居久明与TRIGGER合作的『战国明日香ZERO』OP来看，只要画面表现达到要求，能“以假乱真”的话，他们甚至可以着手动检、中割和上色。且不论能否单独完成，但在现在电视动画监督和作监等都“难以触及”的质量管理上，毫无疑问是有积极意义的。在近期的电视动画作品『甲铁城的卡巴内瑞』中，本社担当中割的STAFF都开始使用TVPAINT工作了，不仅可以上色，还可以处理特殊效果；而国宝级的动画人井上俊之，最近也开始接触数码作画，去年11月刚刚完成数码作画的讲座，

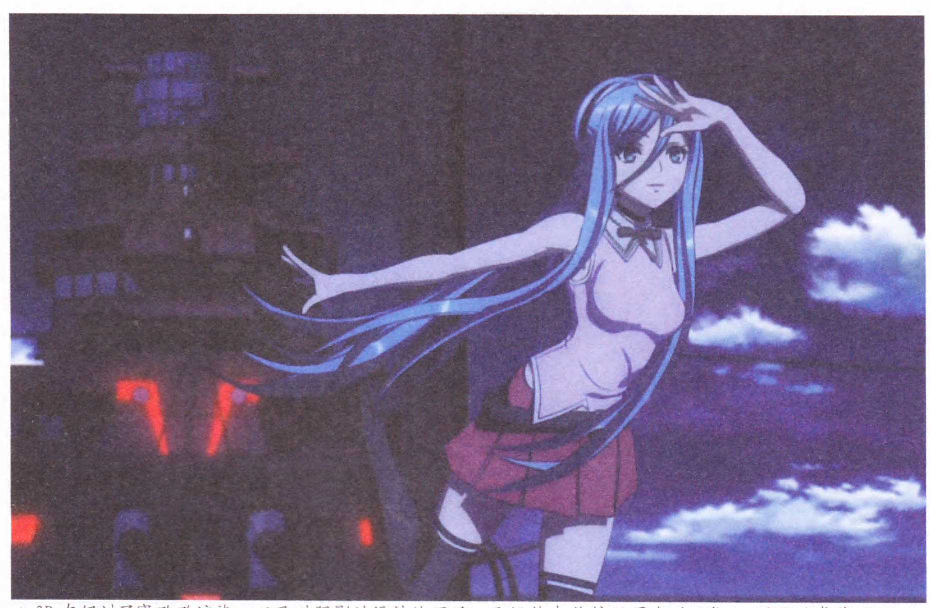
2010年 数码作画的TV实验

『古城荆棘王』

“让我们来看一看，3D到底能有多像2D。”



▲古城荆棘王是一部极具实验性的作品，其中2D与3D进行了大量的镜头衔接，同样的场景中时常穿插，虽然能明显看出区别，但是观感尚在可接受范围内。



▲3D在经过了赛璐璐渲染，以及对阴影的设计处理后，已经越来越接近原本的日式2D动画的感觉了。



▲3DCG人物在进行设计后，已经渐渐符合日本动画爱好者的审美了。



▲都不说运动，光从亚人的演技和阴影变化中常常就有作画感蕴藏其中。

3DCG在动画业界并不是什么新鲜的话题，光论其在电视动画中的应用，就可以追溯到1994年。法国人率先在虫虫大战主题的『Insektors』中应用了全3D的技术，而作品也获得了评论家的赞誉。次年，由皮克斯制作的动画电影『玩具总动员』横空出世，一时风靡全球。而作为电视动画世代的我们，在小时候也在电视上看过96版本的『乔尼大冒险』，其中的3D场景也许现在看上去有些简陋，但在当时却是无比的震撼与……恐怖——特别是美杜莎。

至于赛璐璐渲染，即我们通常所说的卡通渲染，其实应用得比3DCG还要早。在CG诞生的时代，卡通渲染的手法——也许那时候还不叫卡通渲染——就已经存在了。据说最早的应用是出现在『天眼急先锋』中。当时身在MADHOUSE的大口孝之在制作样片时率先实验了赛璐璐渲染的手法，可惜当时的CG表现还非常有限，大口孝之制作的样片也被否定掉了。

随着CG技术的不断进步，3D建模越来越向真实化靠拢，加上动态捕捉技术的发展，以3D来完成电影变成了一件越来越简单的事。另一方面，3D的卡通渲染虽然没有得到广泛应用，但是也渐渐进入了观众的视野。电视动画中的难以用2D进行绘制的、工作量大的部分，比如战舰、车辆、机械等，都开始倾向于使用3D完成。然而，3D角色的卡通渲染和动态调整，却一直处于一个表面上的发展停滞状态。

一方面，在传统观念上，3D和2D是割离开的，是完全不同方法论、难有接入点的表现形式，而且老一辈动画人或演出家，例如富野由悠季和宫崎骏，都曾经从不同角度否定过3D动画的表现；而另一方面，3D动画人的技术，之前在提到3D LAYOUT的应用时也有所提及，他们需要进一步加深对于2D动画的理解，获取



有了一套能够满足观众审美的素材拼贴方式，有了对动态更深刻的理解，也当然了解利用CG技术，他们可以在演出上更多地突破电视动画的限制。于是，『苍蓝钢铁之琶音』、『希德尼娅的骑士』、『亚人』等作品，成为了目前站在3DCG电视动画顶点的作品，并且拥有能让观众欢呼的高品质。而且更令人惊讶的是，3D动画人在2D动画人的指导下，也开始了他们的“作画之路”。东映动画制作的『乐园追放』中的打斗训练，『亚人』中主角在树林中的正面全力奔跑，都是“3DCG能像2D一样运动”的最好说明。如此全面兴盛的局面，『古城荆棘王』应该有一份功劳。

最后说到抽帧的问题。其实抽帧除了考虑动态以外，有时也需要考虑阴影的连续。大多时候靠演算进行的阴影分布，在特殊情况下，特别是有演出要求或考虑美观的情况下，会需要让动画人重新设计阴影的分布后，用插入静止张的方式进行“帧替换”。这也是在理解了2D动画模式的基础上，针对映像摸索出的新技法。现在我们看到3DCG的阴影概括得非常让人舒适，大概也是应用了这种技术的缘故。



2D动画人的技能，如此，在进行赛璐璐渲染时，才能意识并解决一些设计、动态上遇到的问题。

大概正是因为观念和意识上的缺失，长期以来3DCG作为电视、剧场动画的补强材料发挥了重大的作用，却一直难以站上主舞台。

而当3DCG的发展始终处于僵局之中时，『古城荆棘王』导演片山一良的大胆实验无疑成为了一次行之有效的转机。也许它难以作为本世纪优秀动画电影被大肆介绍，但是本片的尝试却从客观上改变了业内人士对于卡通渲染的想法。

本片从表面上来看与普通的3D利用方式并无区别，都是以2D加上3D的形态呈现在观众面前。然而，关键在于，本片并非把3D赛璐璐渲染作为补强材料利用，而是将赛璐璐渲染摆到了与2D赛璐璐作画平等的位置。虽然在面部表情处理、阴影处理、抽帧调整等方面还不纯熟，在中期制作过程中也花费了大量的时间去调整，但这有益的尝试实现了更多人的思维转变。关于这点，堀内博之先生就明确表示过，他认为『古城荆棘王』中赛璐璐渲染的表现，只是培养3D动画人思维和技术的问题，而且，他明确地希望这项技术能够在电视动画中得到更多应用。

而将3D赛璐璐渲染在电视动画中的应用推向一个巅峰的是POLYGON PICTURES。他们

2013年 二重线技术的复活及活用

『进击的巨人』

“虽然不是我发明，但是我在普及。”

二重线技术可以称得上用古典二字来形容。在一些特定的作品中使用二重线，可以达到漫画感觉的还原、立体感的增加、厚重感的强化等目的。然而动画并不是随意就可以使用粗线条的，当你用粗线条勾勒出一个轮廓后，下一张的线条的哪一部分只要出现缺失，就会明显



▲这张截图能够明显地看出轮廓线的变化，从而读出立体和层次。

地体现在画面上，成为一条不稳定的、具有扭动感的线条。所以，当你毫不考虑地画出粗线条的时候，在身后支持你的中割业者就会深陷地狱，而且即便熬过地狱，也不见得能画出好的效果。

中割在大部分时候的作业是线条的作业。于是，行业经验的累积推导出了一个方法——画两根稳定的线条，然后把中间画上色线，这样中割就可以根据这两根线条推出接下来的画，而上色也可以明确地用黑色填充两条线中间夹层缺失的部分。这样，一根粗壮的线条就形成了。

说到这里有人可能会问，这十几年来使用二重线技术的可不止『进击的巨人』啊，起码在『斗牌传说』和『赌博默示录』这些作品中都有应用二重线技术啊。确实，二重线技术实在已经不新鲜，在处理福本伸行的特殊风格时，通过线条的粗细设计，能够明确地体现出鼻子、下巴等重厚的福本式立体特征。但是之所以在

这里提出巨人这部作品，主要还是受众在这个时间点上，通过本作品了解到了这类技术的存在。功利一点评价，就是这部作品人气更高，使用二重线引发了一定的话题，在耗费人力的基础上挣得了表现分，并且引发了比较广泛的讨论。而在其后的作品，例如『终末的炽天使』及『文豪野犬』中，在作画表现上越来越注意线条的节奏，从而让轮廓所承载的信息更为合理、变化更为丰富。

实际上，轮廓线的粗细调整，本身就是对脑内信息的一种符合规律的补充。在这一点上，二重线的利用与赛璐璐渲染如出一辙，虽然客观上不存在“线条”这一事物，但是人脑在处理信息时却会产生分界线的概念，所以要想更科学地还原出“大脑认知”，轮廓线上的灵活处理自然是必要的。这也是我们在学习绘画线条的时候，必然会学到的基础知识。另一方面，对线条处理的重视也侧面反映了目前电视动画业界在技术发展以后对镜头质量的追求，而接下来，我们将在“追求镜头质量”的延长线上，讨论一个更广泛、也是观众感受更深的问题。


▲斗牌传说中使用的二重线，可以看出刻意强调了福本漫画的特征——鼻子和下巴。


▲这张图片明显地显示出了二重线的处理方式。

2007年~ 摄影套路的开发及技术的大幅进化

『空之境界』『Fate/Zero』『放浪息子』『吹响吧上低音号』『甲铁城的卡巴内瑞』等

“符号化一直都是表象，塑造插画的氛围才是现代观众的诉求。”

这十年来，作画MAD和GIF的兴起使得一大批爱好者被作画吸引了眼球，原画得到了前所未有的关注度，一方面推动了动画技术研究的热潮，另一方面普通爱好者也获得了新的关注点可以有动力去接触更多的作品拓宽自己的爱好面。而动画摄影，作为另一个在动画中体现个性的重要方面，随着数码技术的不断进步和摄影工作人员技能经验的不断积累，得到了爱好者们的高度关注。虽然爱好者难以叫出摄影STAFF的名字，但一旦有出彩的摄影效果，这些视觉处理产生的结果就能够直接反映到观众的眼中，从而对感官产生相应的刺激。

近几年来，因摄影而掀起话题的最著名的案例就是UFOTABLE。UFOTABLE并不是唯一拥有独立摄影班组的公司，但他们却是作风强硬、善于凸显特色的团队。自从UFOTABLE邂逅了蘑菇以后，在月世界中，他们的特色就展现出来。重厚复杂的素材纹理、刺眼的光与火花的特效、以及频繁使用的暗色系遮罩效果，如果说『空之境界』还不足以的说明问题，那




▲吹响吧上低音号对于光的模糊处理非常到位，常散发出幻想的气息，恰到好处地衬托出人物的感情，同时使用大量的长焦，使观众保留薄弱的空间意识的同时，将目光集中在角色上，这也是本作突出的摄影风格。

么『Fate/Zero』中的UFO摄影班无疑给人留下了过于华丽、更胜原画锋芒的印象。这件事当然也引起了爱好者间的广泛讨论，具体事实不再回顾，不过这起码说明——比起少数人讨论旧时代摄影监督风格的年代，『Fate/Zero』确实给动画摄影带来了更多的关注者。

另一个在摄影处理上大出风头的则是京都动画。他们对于透过光的模糊处理几乎达到了一种如梦似幻的程度，和京都超高的修正质量交相辉映。而在『吹响吧上低音号』中，摄影一反往日的风格，以浅景深、写实的镜头来塑造脱离现实的梦幻感，虽然让人有些难以适应，但是几个近景和表情特写的处理因为过于曼妙也成为了网络上广泛讨论的话题。

然后，还有一个无法忽略的是第一集播出后大受好评，后期让人大呼喂Shit的『甲铁城的卡巴内瑞』。抛开本作的故事展开和略显传统的动作设计不论，摄影的处理确实让人难以挑剔。特别针对无名的镜头，在原画阶段就已经做出了极其细致的描绘，在上色阶段完成特殊处理后，最后交给摄影添加遮罩、辉光，把素材叠加在一起，最后才呈现出了接近美树本晴彦插画式的效果。这种BUG式的“美颜”让无名顺利从当季老婆中脱颖而出，成为了画师们争相描绘的对象。

最后值得一提的还有『放浪息子』特殊的水彩表现，这几乎都是摄影监督加藤友宜的指示——将水彩风格的素材叠加到原画上，然后再进行模糊处理。要知道，在那几年前，这种摄影手法能应用在电视动画中，几乎是天方夜谭的事情。这充分说明了技术的进步速度，以及摄影STAFF的技能进步速度。

但归根究底，不论是『噬神者』等作品在作画、颜色上的探究，还是『甲铁城』等进行的摄影精密处理，其目的都是要从画面，这种更表面的、感官层面的内容去征服观众。有时候反而让人有一种身边的业界人都想要做插画或者实现什么美术价值一般的错觉。当然，曼妙的画面并没有错，摄影的进步确实为动画带来了生机。面对仍在飞速发展的动画摄影技术，我们没有理由不表达自己的叹服。


▲引发话题的『Fate/Zero』，细致的光效处理提升了作品的潮流感，空气的处理力在还原环境的氛围。


▲『放浪息子』的成功，摄影有相当的功劳。如果不是这样的处理，大概观众也不会如此投入。

尾声 数码时代发展带来的可能性

说是十年的技术回顾，其实看起来并不像回顾。笔者个人也有很多想提及的优秀作品，比如『电脑线圈』、『天元突破』等，这些都是让人难以错过的作品。但是，他们是这个技术环境下造就的优秀作品，却并非是技术的开拓者或是推手。因此只能在结语中念念作品名，来填补一下自己的遗憾。

以上提及的方方面面，如果归结成一句话，那就是——数码技术正在飞速改变着整个业界。无论是从技术力还是体系，甚至是以后的人员结构，只要动画业界还能存活得足够久远，我相信我们很快能够看到更多变化。

而数码的变化趋势同样体现在国内。随着网络动画的兴起，从动画爱好者转型到动画人、拿着数码工具走天下，有着独立制作能力的个体越来越多。他们成立了工作室，开始一边接单，一边进行自己的作画实践，并飞速获得了对岸的关注。有关注资本流向的人会说，日本业界将是中国动画的天下……好吧，起码在那之前，在日本业界，承认中国动画人实力的人，将会越来越多。在数码时代，起点造成的差距，正在被缩小——这是新世代的福音。

而一味否定数码时代的人，笔者并不知道他们是出于怎样一种考虑。如今，动画产业的每一个环节都在证明着数码的强大，每家公司也都对数码技术进行了“本土化”的应用。拿作画来举例，固然，有纸动画在线条处理、清稿速度等方面，有其固有的优势，短时间内有纸的体系也不会崩塌，然而数码作画作为一种潮流，随着软件的改良、使用人数的增加，它的优势会越发明显。

而这十年，应该说是十数年……是数码的十……

不，这个世纪，注定是数码的世纪。▲


▲甲铁城可以说是将目前的摄影“化妆”技术玩到了极致的作品，成功地塑造出了无名的色气。

文字与时代的碰撞

——回顾轻小说的30年

■文／依文秋莉

■美编／三白

■责编／岩烧碳渣







“上古时代”：读一读小野不由美

上古时代的轻小说，和现在的轻小说有很大的不同。也许对轻小说有一定了解的朋友会知道，1989年开始出版的『秀逗魔导士』被称作真正意义上现代轻小说的鼻祖，而在同期，1988年出版的『罗德斯岛战记』至今被轻小说爱好者们津津乐道。可以说，直到21世纪初期，大多数轻小说的风格都是继承自『秀逗魔导士』和『罗德斯岛战记』，奇幻/科幻类作品是轻小说的主流。『全金属狂潮』也不例外。



回想起来，我看动画最多，也真正将ACG作为自己的第一爱好，是从大学开始的。那个时候，我加入了大学的动漫社团，每周都会在大教室里用投影仪播放热门动画的DVD。通过投影在白色黑板上的画面，我和朋友们看完了『犬夜叉』『棋魂』『十二国记』等等。

还有，当时算是新番的『全金属狂潮』第一季和校园篇。

『tomorrow』『枯れない花』。下川美娜、泰蕾莎·泰斯塔罗莎、野上ゆかな。这也是我第一次在看动画时主观喜好强烈倾向于某一位角色（用现在的话来说，就是站队）。当然，当时还不懂“青梅竹马一定输给天降”的真理，所以最后当然输得很惨（那是后话了）。

在狂热100期特刊企划的时候，编辑部向我约这篇稿子，让我谈一谈这十几年来轻小说的发展。听到这个约稿的时候，不知怎的，我的脑海中一下子浮现出了上述的回忆。

当然，『全金属狂潮』，2008年“这本轻小说真厉害”的冠军，作为这篇文章的引子毫无问题。但这部1998年就开始出版的轻小说，在没有通过动画获得了足够的人气前，就一直默默地连载着，砥砺着，这也是古典时代才会出现的佳话。

所谓“上古时代”，是我擅自取的名字。在多年的阅读过程中，我发现，20世纪90年代前期（包括80年代）的轻小说作家、20世纪90年代后期至21世纪初期出道的作家，以及21世纪（尤其是2005年之后）的新锐作家，这三类作家的文风和作品有着很显著的不同。因此，在这篇回顾里，我会将这三类作家分别归类为“上古时代”“古典时代”和“流行时代”。

不过要注意的是，这个分类是以作家出道的时间来划分的，而不是作品的时间。

一般来说，一位作者的写作方式和叙事手法，定型之后是很难改变的。因此，即使写作时间跨度十几年甚至更久，其作品也不会有太多改变（当然，有特例存在）。所以我们看一位作家的出道时间，就可以大致判断这位作家属于哪个时代了。



スレイヤーズすぺしゃる㉚
白銀の弾丸
神坂 一

坦白讲，轻小说自出现之日起（新井素子老师的那类作品我们暂且不讨论，就以『秀逗魔导士』为开端），就以描述人物为主要叙事目标，这一点直到现在还是绝大多数轻小说的典型特征。但在上古时代，轻小说依然是非常讲究剧情的，故事可以说是整部作品的核心。尽管人物大多容姿端丽，个性十足，但依然是为剧情服务的，这也使当时的轻小说可读性极高，文学性也更强。可以说，20世纪90年代的轻小说，完全可以算是“带有插图的给年轻人看的文学作品”。

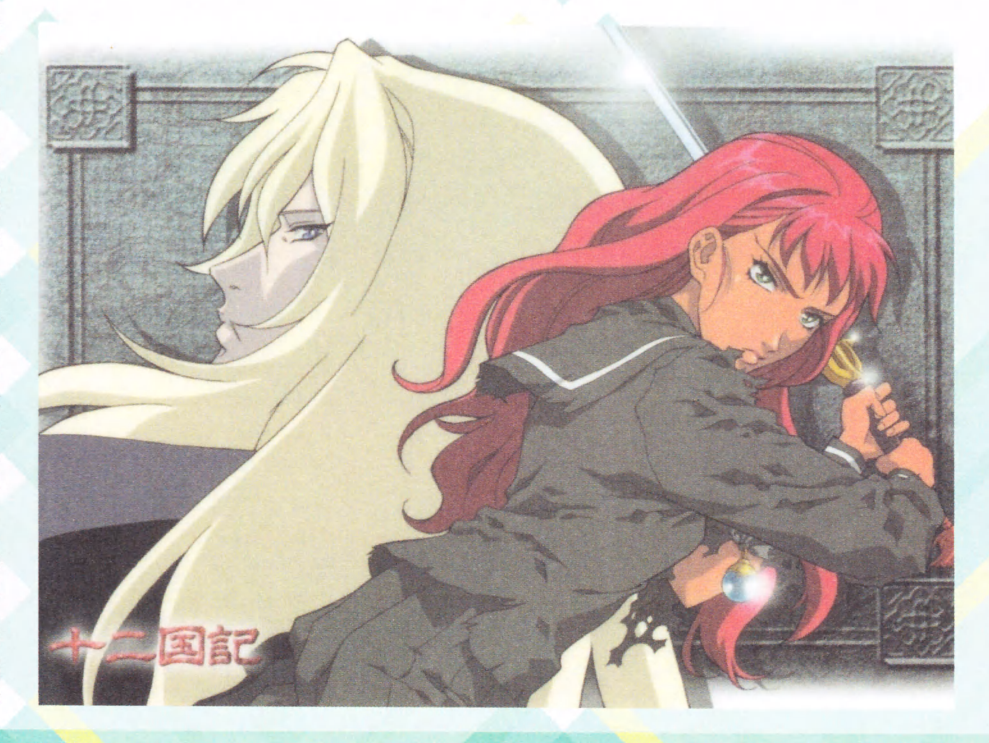
在我大学毕业之后，曾经从事过一份关于动漫的工作，当时出于工作需要，我曾补过一部动画，名字叫『奇幻贵公子』（看起来好腐啊）。“原作：小野不由美”，作为看过『十二国记』的人，我第一时间去找了这部作品的原作。『Ghost Hunt』，恶灵猎人——那个翻译得这么腐的人，你给我出来走两步——出乎我意料的是，这部作品居然起自1989年，也可以算是元祖级别的轻小说之一了（虽然能不能算轻小说现在还存疑）。

在我印象中，『Ghost Hunt』是史上第一部，也是极其少见的成体例（共8卷，严格来说还未完结，但作者不再续写）的恐怖/怪谈向轻小说。现在看来，同『秀逗魔导士』『罗德斯岛战记』一样，『Ghost Hunt』也是开创了一个时代的作品。只不过这类作品一直没有成为主流，所以影响力也偏低。但从文学水准上看，小野不由美老师放在任何时代都可以算是大众文学的一线作家，『Ghost Hunt』的那个年代如果有“这本轻小说真厉害”，这部作品毫无疑问将榜上有名。



后来的龙骑士07（将自己的游戏改编为小说）、甲田学人、绫里惠史等，以及流行文学中非常知名的绫辻行人、乙一、平山梦明、上远野浩平等，再加上横跨两界的樱庭一树（关于这位才女，我们后面还要在用大量笔墨来讲述），这些名噪一时的黑暗系/恐怖系作家大多以猎奇和强烈的感官刺激为作品的表象特征。也就是说，即使内涵非常有深度，作品的主旨也不是卖弄鲜血，但从文字上看，依然是血肉纷飞，红黑乱舞的。

而唯有小野不由美老师，将“无形的恐怖”发挥到了极致。她的丈夫绫辻行人老师作为日本最著名的推理小说作家之一，新本格派的开创者，



也曾创作过一些怪谈类作品，在这些作品里，可以清晰地看到和小野不由美老师风格很接近的东西，其中最为典型的自然是大家也应该都看过动画的『Another』。但即使这部在我看来最为接近“无形的恐怖”的小说，推理的要素依然大过怪谈的氛围，作为一本怪谈文学，比起小野不由美老师，还是要差那么一点点。

当然，小野不由美老师也可以算是樱庭一树小姐的大前辈，横跨两界最为成功的作家。在『Ghost Hunt』之后，她的作品逐渐融入主流文学，在1998年，她创作了一部至今仍然深深震撼着我的小说。

『尸鬼』。

在中国，小野不由美老师的粉丝众多，其中大概70%源于『十二国记』，只有不到30%源于『尸鬼』。不过在我眼中，虽然内容不同无法比较，但『尸鬼』真的可以算是老师文学造诣的巅峰。『十二国记』尚有『彩云国物语』这样的后来者和效仿者，而『尸鬼』是独一无二的。

为什么说是独一无二的呢？因为这部作品将宗教、日本传统文化（乡土文化）、恐怖文学、怪谈文化、都市传说和推理完美地结合在了一起，无法做到对其中任何一个方面都非常精通的话，是绝对写不出这样一部作品的。更重要的是，尽管这部作品淋漓尽致地体现出了小野不由美老师的知识储备和功底，但书中完全没有对知识的卖弄，以至于读者甚至感觉不出这部作品涉猎如此广泛。读过之后阖上书本，细细想来，你才会突然惊觉，这部作品里隐藏着如此之多的秘密，多到甚至再读一遍都未必能找出其中一半的程度。





而另一方面，不需要读懂书中的秘密，只看故事和人物，『尸鬼』就足以征服绝大多数读者。一方面，『尸鬼』对吸血鬼与人类之间的关系和“孰是孰非”进行了淋漓尽致的描写和剖析（这也是吸血鬼小说永恒的题材）；另一方面，『尸鬼』塑造了两个极有个性、令读者印象深刻的角色——室井静信和尾崎敏夫，对这两位角色入门三分的刻画也是这部小说最大的亮点之一。但除此之外，很多读者可能没有意识到，这部作品最为优秀的，其实是对当代日本行将灭绝、闭锁的山村及其所代表的文化、人际关系的描绘，以及对行将没落的山村最终破灭的过程清晰到可怕的讲



述。吸血鬼及其代表的“外来者”，最终毁灭了“传统”，传统的继承人室井静信最终选择了吸血鬼一方，原本和传统格格不入的尾崎敏夫最终带领传统的村民们亲手破坏了自己的传统，这一切都极具象征意义。

这样深刻的内涵，没有足够的文学造诣，是无法把握得当的。但在小野不由美老师笔下，却似闲庭点水，信手拈来。可以说，即使不考虑在主流文学界也早已声名赫赫这一点，单将她评价为轻小说界最优秀的作家（甚至不需要加上“之一”），我想都绝对不会有任何争议。

顺便夹带一句私货：说回“怪谈系”小说，相比『Ghost Hunt』，我更推荐大家读一读小野不由美老师在2012年创作的『残秽』。

『残秽』读起来非常不像小说，更像是调查笔记，也就是我们近两年常见的“伪纪录片”形式的作品。书中的主角“我”，实际上就是老师本人，除了故事核心的人物为原创之外，出场客串的绫辻行人老师、平山梦明老师、福泽彻三老师等，都是真实存在，而且在文学界（尤其是怪谈/怪奇文学圈）赫赫有名的人物。

这本书通过对一个闹鬼的房间的调查，从新世纪开始一步步追溯房间所在地的历史，直到明治时代，事情的真相看似被一步步揭开，却始终无法得出“真的是幽灵”的定论。通读完全书，问题完全没有得到解决，却又仿佛已经皆大欢喜，这种强烈的不安感将这本书的恐怖感带到了顶峰。坦白讲，书中没有任何耸人听闻的描写，对“幽灵”的描绘也将用词遣字减少到了最小限度。读完全书，大多数人可能不会感到多么可怕，但阖上书页后细细回想书中的故事和细节，在脑海中还原“作者到底写的是什么”，便会有毛骨悚然，甚至冷彻骨髓之感。

随便举一段……

「说起来，她以前就会盯着某处瞧……但看的地方很多。但搬到新家后，她只看同一个地方，就是连接着客厅的和室天花板那里。」

看到美都又盯着那里，屋嶋太太不禁觉得那里存在看不到的东西。

「你在看什么呢？」她问美都。

「秋千。」

完全平淡无奇的文字，读的时候也能通过上下文理解这句话的意思，但闭上眼睛，在心中重现这对母女的对话，恐惧感就会成百倍地袭来。

在书中，像这样的描写，还有很多很多。

关于小野不由美老师就说到这里吧。虽然是从1989年的一部少女轻小说系列引出来的话题，但还是要对大家再说一次：小野不由美老师的作品，真的非常非常值得一读，每一部都是。

好，接下来，让我们接着回顾90年代的业界。



“古典时代”：

从电击文库走出的大师（一）

看到一本轻小说的封面，你能得到什么信息呢？书名、作者、插画师，还有什么？对，文库。在这个动画化能够决定一部作品生死的业界，背靠的文库的强弱，俨然已经成为作家们的生死牌。在我们耳熟能详的轻小说御三家中，角川SNEAKER文库和富士见Fantasia文库成立较早（1988年），也分别都有着自己的镇库之宝。但和同属于自家集团旗下的一个小字辈相比，这两位前辈却不得不甘拜下风。

电击文库。

让我们看看维基对于株式会社MediaMorks建立过程的介绍。



しずるさんと偏屈な死者たち
The Eccentric Dead In White Sickroom
上遠野浩平
Kouhei Kadono
FUJIMI MYSTERY BUNKO

1992年，当时的角川书店社长角川春树投入电影事业，身为副社长的社长之弟角川历彦负责『The Television』与『东京Walker』等杂志部门来提升收益。历彦也同时兼任角川书店子公司角川Media Office的社长，该社出版『Comptiq』、『マル勝スーパーファミコン』『月刊Comic Comp』等游戏、漫画杂志，正在向以ACG爱好者为对象的复合式媒体迈进。但在经营方向的问题上，春树和历彦两人出现了对立，于是历彦辞去角川书店副社长和角川Media Office社长的社长职务，离开了角川。由于敬仰历彦，角川Media Office的全体员工几乎全部自公司离职，并接受主妇之友社的后援，成立了Media Works。从资金面来看，这家出版社独立于角川书店，不过由于员工几乎是角川Media Office的原班人马，Media Works的出版物也集中在游戏和漫画、动画方面上。

由此可见，MW从一开始就是植根于ACG的出版社，而其中最有代表性的就是“电击”。

“电击”是MW的招牌。甚至由此产生了“电击组”的说法。“电击组”指的是销售能力得到MW认可，被指定为代理贩售商的书店或连锁店。属于“电击组”的店铺，在第一版配书数量和追加订单上可以享受优惠。

除了死宅们耳熟能详的『电击姬』和『电击萌王』，电击旗下还有很多著名杂志，比如『电击G's magazine』『电击hp』（后来的『电击文库MAGAZINE』）等。

作为涉猎ACG三界的大型出版社——换句话说，身兼ACG和出版业两大领域的人脉，MW旗下的轻小说文库必然享尽了资源优势。事实也是如此，电击文库当仁不让地成为了日本最大、动画化作品最多、总体评价也最高的文库。

但真正让电击文库荣登日本第一轻小说文库的，还是该文库最引以为豪的“电击大赏”。这一奖项诞生于1994年，最初称作“电击游戏小说大赏”，2003年更名为“电击小说大赏”，2004年最终更名为“电击大赏”（含小说与插画）。电击大赏直到现在，仍是全日本投稿最多的轻小说新人赏，通过这一奖项登上轻小说界的知名作家数量也是历史第一。对当今有志于轻小说创作的人来说，电击金赏的100万日元早已无关紧要，能得到电击金赏，其价值不亚于篮球新人在NBA选秀中获得状元头衔。

因为我们的回顾还没有进行到21世纪，所以让我先为大家讲一讲20世纪的“电击游戏小说大赏”获奖者。

自1994年第一届“电击游戏小说大赏”以来，上远野浩平老师应该算是第一位中国读者相对熟悉的大赏作家。1997年，他凭借『不吉波普不笑』获得第四届“电击游戏小说大赏”大赏，并于1998年通过这部作品正式出道。上远野浩平老师可以算是电击文库捧红的最优秀作家之一，并且迅速走出轻小说圈，成为知名的科幻/奇幻小说大师。

关于上远野浩平老师在轻小说圈的影响力，用一句话就可以形象地说明：西尾维新、奈须蘑菇都可以算是他的粉丝。而他的作品，也确实配得上这份影响力。

『不吉波普不笑』可以说是上远野浩平老师的代表作，他之后的大部分作品都在世界观上和本作有着或近或远的关系。在当时，这部作品（及其后的“不吉波普”系列）的销量在整座电击文库之中也可算是佼佼者。当然，后续的动画化，甚至在轻小说界较为罕见的真人电影化都顺理成章地展开了。

不过，在这里，我并不打算向大家吹捧这部名作，而是要谈谈上远野浩平老师的另一部作品——“静流姐系列”。

“静流姐系列”是自2003年起开始连载的半科幻向推理小说作品。毕竟并非专业的推理小说家，这部作品在推理上是比较粗暴的，甚至有的章节会用“尸体因为自然原因损毁”这样的理由来解释全书的核心悬念。但这部“伪推理”却可以说是最能体现上远野浩平老师风格的作品。



「雪这种东西啊，虽然是轻飘飘地从天空落下，可是听说实际上重量并不轻对不对？」

嗯、嗯。我一边出声回应，一边暧昧地点头附和。

「对呀，像是铲雪的时候，腰会超级酸痛的喔。不过毕竟是由水结成冰的，也难怪啦——」

「雪景虽然白花花的很漂亮，但那毕竟只是光线的反射，没有人晓得底下埋了什么。而且雪本身也十分沉重——妳不觉得很像什么东西吗？」

「呃，好比人生？」

我随口胡诌。静流姐微笑着摇了摇头，并说出了一个出乎意料的答案。

「不对，是金钱喔。像是钱或是财产——就社会角度而言，那一类的东西是被视为有价值的。可是如果仔细思考，那些东西本身的意义却让人摸不着头绪——而且沉重得很没价值。」

这种推理小说中极少见的奇妙文字，在这部作品里俯拾皆是。很像人生哲理，又并非如此。包括两位女主角静流姐和小夜之间淡淡的百合情愫，都用一种温婉而柔软的笔触非常精致地描绘了出来。这种细腻的文字又和血腥残酷的犯罪互相映衬，共同构成了一本说不清该用什么分类来定位的文学作品。然而配上"维多利亚风格"的插画大家椋本夏夜，我一下子给这本书找到了最合适的分类：童话。格林童话式的黑暗猎奇搭配维多利亚式的霓裳白羽，绘成了一幅光影陆离的风景画。

静流姐最初是在富士见Mystery文库出版的，后来由星海社再版。再版的静流姐系列，插画师变成了国道12号。这位插画家虽然无法复制椋本夏夜老师的维多利亚风格，却也保护了原作插画清澈柔美的主题。虽然插画很少，但对这部作品来说，有或没有插画，读者的体验还是有着微妙的差别。

但总而言之，静流姐系列尽管不是一部优秀的推理小说，却是非常值得一读的幻想奇谭。而上远野浩平老师这种暗黑童话风格，也深深影响了后辈的许多轻小说作家，比如甲田学人。



嗯，接下来，下一个获得大赏的……抱歉，我想我的回忆过于集中在大赏上了。实际上，在1996到1999年间，获得金赏和银赏的新人们，"成才率"更高。比如1996年的金赏——川上稔，1997年的金赏——桥本纺，1998年的银赏——三云岳斗，1999年的金赏——中村惠里加，无不是大家耳熟能详的名字。

川上稔在轻小说界的出道正是从获得金赏的『パンツァーポリス1935』开始。不过，轻小说其实是他的副业，川上稔的主业是游戏开发者。与此同时，川上老师还是轻小说界极少数画画相当好的作家，真可谓多才多艺。不过他在业界最为知名的还是作品的文字量，卷均400页，『终焉的年代记』最终卷更是超过1000页（更夸张的是，这个纪录之后又被作者自己在『境界线的地平线』第二卷下册中打破）。也许是身为游戏制



作人的习惯使然，川上老师的作品还以世界观特别庞大，设定极为复杂著称。『终焉的年代记』的世界观让许多读者大呼看不懂，『境界线的地平线』更是光A4尺寸的设定集就厚达780页，堪称恐怖。但即使如此，川上老师的作品依然有着独特的魅力，让大量粉丝念念不忘。至今，“线三（『境界线的地平线』动画第三季）何时播出”仍是微博上津津乐道的话题。

桥本纺，在我上大学的时候，是作为“小清新”的代表人物而受到几乎所有读者追捧的。当然，在那个年代，“小清新”绝不是一个烂大街的贬义词，而是完全相反，多少当时的文学青年，都以“小清新”自居，以“小清新”为荣。要知道，那时候的年轻人，大多是听着蔡依林的『1019』（那时候，蔡依林只是个19岁的少女，并不是现在的样子，笑），看着村上春树的『挪威的森林』长大的。在这些人心中，『仰望半月的夜空』拥有举足轻重的位置，就丝毫不奇怪了。

坦白讲，一个时代造就一类作品，当年的神作之神作『仰望半月的夜空』『伊里野的天空，UFO之夏』放到现在，很可能完全掀不起什么波澜，正如竹宫悠由子老师作为最优秀的恋爱轻小说作家，『金色时光』却最终怎么也取得不了『龙与虎』的成就一样。但这只是时间的无奈，无关作品本身。无论过去、现在还是未来，『仰望半月的夜空』都是无可争议的出众作品。

先扯个八卦。桥本纺老师的出道作是在第四届“电击游戏小说大赏”（也就是上远野浩平老师获得大赏的那一届）中获得金赏的『猫目狩り』。我们不评论这部作品，单就书名，其实就隐藏着一个小故事——桥本纺老师是一位可怕的“猫痴”，他对猫的喜爱已经到了疯癫的地步（笑）。在老师的各部作品里，猫简直可以算是通行全篇的主角，尤其是在之后的代表作『仰望半月的夜空』中。

再说回作品。其实国内很少有人知道，桥本纺老师也写过很不错的科幻类轻小说，比如『リバーズ·エンド』和『バトルシップガール』。不过虽然老师自己也曾说过自己是写科幻出身的，但即使在他的科幻作品里，仍然可以看见对生活，对日常，对乡土，对少年少女感情的细腻描写，可以说命中注定，桥本纺是为这种温柔又悲伤的故事而生的。

21世纪初期，恰好是泣系（催泪）在日本ACG界开始流行起来的时候。1999年Key出品了『Kanon』，2000年是『Air』，2004年则是『Clannad』和『星之梦』。2001年，『你所期望的永远』发售，并随后推出了电视动画，给广大观众留下了极为深刻的印象。动画方面，2002年『Chobits』登上电视荧幕，虽然这部作品并不被很多人当作泣系来看待，但Clamp老师绘制的漫画、以及动画剧情的着眼点，和泣系作品都有很多相似之处。同一年，还有一部博得了许多眼泪的真正的泣系动画，那就是『最终兵器彼女』。之后在2003年，除了『你所期望的永远』，结尾同样颇为感人的『初音岛』也被改编成了动画。除此之外，因『さよならソリティア』和令人扼腕的女主角萝赛特而成为经典的『圣枪修女』，虽然并非泣系作品，但“让人感动到流泪”的能力丝毫不减。

在这样的背景下，『仰望半月的夜空』的流行，丝毫不令人感到意外。当然事实上，无论从故事本身，还是最终的结局，男女主人公的命运，都和“泣系”相去甚远，甚至可以说作者的前作『リバーズ·エンド』的结局反而更催泪一些。但远比很多单纯靠生离死别来催泪的作品更加细腻的情节和感情描写，对男女主人公性格和心境入木三分的描绘，以及时不时直穿心底的文字，都让『仰望半月的夜空』具备了“感人至深”的一切要素。这也就是为什么，这部作品先后改编成漫画、动画、广播剧、视觉小说，又成为电击文库第一部日剧化的作品，并最终登上了大荧幕。



为创作这部以家乡三重县伊势市为背景的小说，桥本纺老师倾尽了心力。故事发生在医院之中，主题又是“不知何时会结束的日常”，这一设定可以说是泣系的标准配置，但老师笔下的日常，却在平凡之中深深打动着每一位读者。整部作品并没有将里香的病情当作卖点，而是着力刻画里香在久病之下心情和感触的变化，还有裕一逐渐走进里香心中的过程。没有任何噱头，平平淡淡的文字，平平淡淡的剧情，却将这一对少年少女悄无声息地烙印在了读者心底。再加上堪称群像的众多个性鲜明的配角们，为整个故事涂上了各种各样的颜色。

除了作品本身的优点，『仰望半月的夜空』还有两段不得不提，令人称赞的佳话。一是知名插画家山本启治（他的另一个笔名“超肉”大家可能更熟悉）笔下轮廓清澈、面容充满稚气的里香，在那个时代可以说是许多人心中女神级的人物（虽然性格有点……）。

第二，就是本书中一个令读者印象深刻的细节。在第一卷中，出现了日本文学巨匠芥川龙之介的『蜜柑』及英国童话作家碧雅翠丝·波特的『彼得兔』，第二卷出现了知名作家宫泽贤治的名作『银河铁道之夜』，第三卷则是法国作家罗杰·马丁·杜·加尔的『蒂伯一家』。第四卷中有中岛敦的『山月记』，第五、六卷则是另一位日本文学巨匠太宰治的『人间失格』。第七卷中，文学大师森鸥外的『高濑舟』登场，第八卷中则是美国女作家路易莎·奥尔柯特的『小妇人』……这些文学名著在『仰望半月的夜空』中成了连结爱读书的里香和裕一的红线，也充分显露出了桥本纺老师深厚的文学功底。这一手法后来在后来创下销量奇迹的“古书堂事件手帖”系列中也有采用，可以说延续了这一佳话。

当然，不要以为我忘记了『文学少女』。回顾历史的时候，忘记了伟大的故事，必将遭到天谴。

最后提一句，在『仰望半月的夜空』之后，桥本纺老师逐步迈入主流文坛，作品也渐渐不再拘泥于少年少女的故事了。现在，老师正以作家的身份奋斗着。

接着说回电击游戏小说大赏。1998年的银赏三云岳斗，尽管出道于古典时代，但这位作者会带领我们一窥群魔乱舞，后宫开花的流行时代。

大赏作家的出道作大多名声平平，而三云老师的『コールド・ゲヘナ』在其中也是知名度尤为低的作品。尤其是通过『丹特丽安的书架』和『噬血狂袭』粉上老师的读者们，很多人可能根本没听说过这部作品。所以，让我们跳开这部作品，来讲讲后面两部更为大众了解的轻小说。

其实，『丹特利安的书架』还留存着很多古典时代的特点，故事架构、设定厚度和角色塑造也大大不同于当今主流的后宫作品。这也就是为什么，80后的轻小说读者很多更喜欢这部作品。

然而，从销量、影响力、动画化的结果上看，『噬血狂袭』才是三云老师的巅峰之作。

这部小说可以说是最最典型的后宫向轻小说，甚至可以说是模板型的“卷均一位美少女”的作品。应该说，这类作品大多很难有较高的立意，文字水平大多也不会很高，读多了之后就很难再让人提起兴趣。但坦白讲，因为有三云老师的文笔作保证，『噬血狂袭』算是为数不多的我非常喜欢的后宫向作品之一。

说到『噬血狂袭』最大的优点，当然是井口裕香小姐演唱的『Strike My Soul』……啊不对，是非常稳定的主线剧情，以及颇为有趣的设定。

相比很多后宫作品“想到哪写到哪”、毫无连贯性的故事，『噬血狂袭』的剧情核心一直非常确





限られた命と
恋をした。
ずっと、ずっと
愛したい。





定——“焰光之宴”与“圣歼”。看似每一卷都是独立的故事，但每个故事的主角都与这两个名词有着或近或远的渊源。而和这两个名词紧紧连接在一起的庞大设定，既植根于吸血鬼的古老神话，又有着自己的独特之处，特别是十二眷兽的设定非常有味道。

和其他后宫类作品相比，『噬血狂袭』可读性非常强，读者总是在好奇：接下来会发生什么？这次登场的角色，和“圣歼”有什么关系？本来很容易流于零散的剧情，就这么紧凑了起来。可以说，作为一部以带给读者乐趣为目的的轻小说，『噬血狂袭』无疑出色地完成了任务。

关于流行时代，以三云岳斗老师作为引子，的确非常合适。但接下来，我们要先告别流行时代，再次回到古典时代。

和三云岳斗同年获选电击游戏小说大赏，以特别赏登上轻小说界的志村一矢，以及『将花束献给月亮与你』。

应该说，志村老师是一位难得的让读者们记住了自己出道作（获奖作）的古典时代作家。『将花束献给月亮与你』虽然亮点不是太多，但相对更少女风的故事，主人公相对略长的年纪，都和当时的主流作品有微妙的不同，也让很多读者记住了这位作家。而这位作家之后的作品，包括『单恋的麒麟』和『龙与勇者与不可爱的我』保持了这种相当古典派的风格，可读性也一直比较稳定，都可算是值得一读的作品。当然，说到志村老师，一定要提的还有为他创作了多部作品插画的椎名优老师！椎名优老师的插画真的是棒棒棒啊（被拖走）！

然后，1998年，金赏，中村惠里加。

关于这位轻小说作家，绝大多数中国读者可能并不太了解。甚至在日本，她的作品也不算特别流行。但她算是我最喜欢的轻小说作家之一，我也想在这里向大家介绍一下这位非常优秀的轻小说家。

在日本，中村老师的出道作（金赏获奖作）『ダブルブリッド』算是相当有名的。不过在中国，即使这部作品的中文版本『妖裔特警』，知名度也不是很高。我想即使介绍这本书，大家可能也很难有机会读到。所以，我想和大家好好聊一聊的是，中村老师创作于2009年的『虎鲸格拉』。这部作品只有一卷，如果大家通过我的介绍能对这部作品产生兴趣，读一读也不会浪费太多时间。



抱歉，我稍微离开了一下，一个小时左右。因为写到了『虎鲸格拉』，所以忽然很想再读一遍这本书，于是又拿起了台版。

坦白说，虽然我提到中村老师的时候用的是“她”，但我并不知道中村老师真正的性别。但我相信，能写出『虎鲸格拉』这本书的，一定是一位很温柔，很纤细，很感性的女子。

这个故事并不算很常见，或者说，在轻小说中不算很常见。非要说的话，感觉一些电影里可能有类似的脑洞——一位有些天然呆和冒失的少女在海边遇到了一头巨大的虎鲸，虎鲸还会说英语（和日语），由这其妙的邂逅诞生出的故事。

少女对虎鲸说，如果想在街上走而不引起恐慌，就要以人类的形象出现。

之后，少女的身边发生了有些恐怖的异变。虎鲸真的变成了人类的样子，然而，变成的是一位曾和少女有过一面之缘的少年。这样的虎鲸对少女说，自己吃掉了那位少年的尸体。

接下来，在少女的身边，发生了猫和其他动物惨死的事件，少女开始怀疑，是不是肉食性的虎鲸，克制不了自己的食欲，故事也由此急转直下。

为了不剧透，故事的解说就到此为止。这个故事虽然悬念丛生，最后的结局也有些出乎意料（从剧情片直接到科幻片真是太跳脱了），但『虎鲸格拉』真正的最优秀之处，是中村老师对和虎鲸格拉关系最为密切的两人——女主角榛奈和死去的少年黑田的朋友平八内心细腻的描写。

榛奈认识黑田，尽管只有一面之缘；她也认识格拉，为这头虎鲸起了名字，还是唯一能和格拉敞开心扉对话的人。但正因为认识黑田，所以对格拉吃掉了黑田的尸体的事无法视而不见；正因为想要了解格拉，所以格外害怕格拉是不是杀害了小动物，造成了骚动，害怕自己一直想要信任的虎鲸抛弃了人性。平八是黑田最好的朋友，所以即使面对内在是毫无关系的虎鲸（尽管他并不知道这一点）、对自己声称失忆了的黑田，也无法视而不见。但即使如此，他会对一直想要远离自己的“朋友”感到愤怒、感到困惑、感到伤心，这种纠葛一直折磨着他的心。中村老师将这两人的心情作为贯穿全书的主线，这种极为大胆的写法也许并不是出于对文笔的自信，仅仅是老师想要将自己的感情充分表达出来的方式。可以说，『虎鲸格拉』的故事真的很像一部优秀的电影，并不依靠出众的角色，也不依赖跌宕的剧情，只靠环环相扣、层层相依的心境的变化，就足以撑起整个故事。这样的作品，即使在我阅读的所有轻小说中，也是凤毛麟角。更不用说，老师在感情描写上的功力，真的是轻小说家中的翘楚。

『虎鲸格拉』，以及中村惠里加老师，对我而言，即使在这样一篇寸纸寸金的回顾中，也是值得花费笔墨好好描述的作品。

“流行时代”的开始：

钉宫理惠的“轻小说四萌”





关于古典时代的作家，其实还有很多想说的。但受限于字数，让我们把时间快进一些，来到轻小说开始绽放出可怕生命力、至今依然兴盛的流行时代吧。

流行时代的开始有很多标志，但有趣的是，其中最能体现这个时代特点的，并非一部作品或一位作家，而是一位声优，那就是以“钉宫病”撼动着全世界的现象级声优——钉宫理惠。

说到钉宫理惠，大家对“钉宫四萌”应该并不陌生。这个大陆粉丝们津津乐道的说法，其实在日本也是很流行的。

所谓钉宫四萌，指的是钉宫理惠配音过的最著名的四位角色：『灼眼的夏娜』中的夏娜、『零之使魔』中的露易丝、『旋风管家！』中的三千院凪和『龙与虎』中的逢坂大河。这四位角色有着近乎一致的共性：萝莉面容、贫乳和傲娇。尤其是傲娇，可以说是提到钉宫理惠，大家一定会第一时间想到的词汇。

而对我们这篇文章，奇妙的是，在钉宫四萌之中，除了源自漫画的三千院凪之外，其余三位角色，其出身都是轻小说。

这是偶然吗？当然并非如此。佐证就是，如果我们想用一位轻小说角色补足因为失去了三千院凪而不足四人的“钉宫四萌”，还有一个完美的备选：『绯弹的亚里亚』中的神崎·H.亚里亚。同样是萝莉面容、贫乳和教科书般的傲娇。

这个事实揭示的，正是流行时代轻小说最大的特征，也是最被资深读者们诟病的一点：人物的模板化。

如果你读过相当数量2005年以来的轻小说，就会发现，几乎70%的作品，都会给人相当雷同之感。本来，如果把设定和剧情当作食材、将作者比作厨师，不同厨师烹饪出的菜肴应该是完全不同的。但当今的绝大多数轻小说，其作者仿佛师出同门的厨师，在食物的调味（人物设定）上追求高人气点子的同化，以至于生产出的作品就像源自流水线的盒饭，可以果腹却全无美味可言。

坦白讲，起了这个坏头的，正是钉宫理惠。

当然，这绝不是说，夏娜、露易丝、大河和亚里亚这四位角色有什么问题，也绝不是说，钉宫理惠这位声优有什么问题。恰恰相反，正是因为这四部作品太过流行，正是因为钉宫理惠带来的热潮太过流行，使得后辈的作家处处模仿这些热门角色的共同点，才导致了模板化角色的激增。

在这篇文章里，我们不必严肃地讨论业界的未来。所以，就让我们放松心情，看看这四部引领了流行时代的轻小说。

首先有请『灼眼的夏娜』。



正传22卷，全本26卷；动画TV版前后三季，共72话，还有剧场版一部、OVA四卷。能达到这个数据的轻小说，即使并非后无来者，也是前无古人。如果将轻小说的发展比作一个朝代的历史，那么『灼眼的夏娜』毫无疑问是其中最为重要的帝王之一。

关于夏娜的剧情我们不必多说。这部作品最为吸引读者的是宏大却又相对完善的设定，与之完美契合、步步紧凑的剧情，主人公坂井悠二传奇的经历，以及当然的，炎发灼眼，轻小说史上第一个现象级女主角：夏娜。

夏娜的人气有一定的偶然，毕竟在她之前，并没有一位女性角色是通过贫乳和傲娇获得大众追捧的。在夏娜之前，也鲜有角色会强调自己的傲娇属性，毕竟对广大宅向读者（观众）而言，阅读作品时将自己代入男主角是常态，所以谁也不想遇到一位对自己处处不友好的女主角，作者们也不敢太过强调这样的性格来得罪读者。

然而夏娜，开启了这一崭新的风潮。

夏娜大获成功，与作者高桥弥七郎用心的塑造是分不开的。虽然是外冷内热的性格，但这份轻小说界元祖级的傲娇，源自的是身为天才战士的强烈自信和自尊、长期流浪生活的孤独、对感情捉摸不透的迷惘，以及对悠二发自心底的深深信赖。正是通过对这些性格细节的认真描绘，让夏娜的傲娇有了深度，也让读者们对她的性格产生了理解，继而喜欢上这种性格，这一切都是水到渠成的。

与此同时，『灼眼的夏娜』在人物塑造上的成功，男主角坂井悠二和第二女主角吉田一美同样不遑多让，和夏娜可谓相得益彰。一美的内向和勇敢、她和夏娜亦敌亦友的关系都被高桥老师描写得十分到位，而悠二更是轻小说界直到今天都数一数二的男性角色：性格有些软弱，却又在关键时刻十分坚强；明明在全书开篇中就已经死去，却最终坦然接受了自己的命运，并和夏娜一起并肩战斗，最后更是为了夏娜的命运选择了荆棘之路。悠二虽然迷惘过，也退缩过，但每次都能站起来，用自己的手完成对自己、也是对身边人



的救赎，能做到这一点的男性角色在轻小说中非常罕见。

除此之外，一部轻小说中的角色，当然也要靠插画来衬托；对『灼眼的夏娜』来说尤其如此。可以说，伊东杂音成就了夏娜，但更是『灼眼的夏娜』成就了伊东杂音。

顺便说一句，当今的轻小说，大致可以分为四类：冒险、恋爱、“冒险+恋爱”，以及“其他”。相比于恋爱，『灼眼的夏娜』更注重塑造冒险的故事，故而可以归为第一类。

接下来我们要说的这部作品，就是完全的“恋爱小说”了。

虽然看起来，编辑部留给我的篇幅并不多。但在这里，我必须要好好讲一讲，这位在我眼中，最擅长描写恋爱的轻小说家——竹宫悠由子。

在恋爱的描写上，竹宫老师是出类拔萃的。『龙与虎』有一点太过激烈了，特别是故事高潮的部分，大河的离家出走，以及龙儿和她对自己命运的抗争。即使抛开这一点不谈，『龙与虎』中，实乃梨与亚美、亚美与大河，甚至至交好友的大河与实乃梨之间的正面交锋，如此激烈的感情对手戏是竹宫老师的第一部作品『我们俩的田村同学』所不具备的。可以说，从『我们俩的田村同学』到『龙与虎』再到『金色时光』，竹宫老师的故事在感情纠葛上走得越来越复杂了（笑）。然而从另一个角度上说，尽管我更喜欢『我们俩的田村同学』那种通过细节表现爱情的方式，但到了『龙与虎』和『金色时光』，更加复杂的故事和更加混乱的感情冲突，证明竹宫老师在剧情和角色的



操控上更加游刃有余了。正因为如此，『龙与虎』和『金色时光』的篇幅更长，故事更完整，也更受读者的欢迎。而其中，J.C.staff制作的动画，更是将『龙与虎』推上了恋爱作品里程碑的地位。

还记得那首至今仍在KTV中广为传唱的名曲『オレンジ』吧？那你是否还记得，『龙与虎』第21话的片尾呢？

第20分58秒，当实乃梨想要冲下去救大河的时候，龙儿抓住了她的手。实乃梨看到了龙儿的表情，聪明的她在一瞬间就明白了一切。

“又来了，又让她孤身一人了，明明就在身边，我却一直没有发现。

可恶，那个笨蛋，这次再抓住你，我绝对不会再放手了。”

“本以为是龙儿呢……因为会在这个时候来救我的……绝对是龙儿……抱歉，抱歉呢。

北村同学，那个呢。保佑不了我呢，失恋大明神。

我的愿望……根本没有实现……

帮我把这感情全部消除，让我变坚强……

完全不行，无论怎么做，我还是……

喜欢龙儿呢……”

即使翻遍动画史，这短短几分钟的剧情都可以算是最最经典、最令人热泪盈眶的桥段之一。在校园恋爱的故事里，更是几乎无作品能出其右。我不知道是哪位高人将『オレンジ』翻译成『橙色少女心』，只增加了短短三个字，就将这首歌的意境淋漓尽致地展现了出来。而在这一话中，从龙儿拉住实乃梨的手开始响起的前奏，让这首歌一瞬间几乎变成了催泪神曲，无论实乃梨派还是大河派，此刻想哭的感情恐怕再也无法压抑。当然，还有在营地中默默痛苦着的亚美。能如此还原小说中最为出彩的这段剧情，甚至在细节上更胜一筹（比如实乃梨和龙儿的眼神交会，以及抛开文字的束缚，完全由钉宫小姐演绎的独白），足以见证J.C.staff的功力。



不过，这毕竟只是“还原”而已。没有原作，恐怕即使冈田麿里，也难以刻画出如此感人的桥段。

更为神奇的是，这样的桥段，放在别的作品里也许只要一个，就能让整部作品成为佳作；但在『龙与虎』中，却还有很多。圣诞节的那一段自不必说，实乃梨的部分更是让人禁不住扼腕叹息。

如果只看过动画，可能不会留意到，在这一话所还原的第八卷最后，还有这样一段……

所以，他并没有注意到。所谓的‘那个人’将全部感官当作雷达般，在嘈杂的环境中将龙儿的谈话听取出来，并且立刻理解了其中的含义。

理解到自己有意和无意间做的一切，造成了怎样的结果。

没有人注意到她悄悄离开食堂，逃了出去的事。沿着寒冷的走廊，她一路跑到了无人的接待室。

抱膝而坐，把脸深深埋进腿里，将眼泪灌进手掌中。不知道自己伤心的理由。但在现在这一瞬间，对自己又小又单薄的手怀有反感。讨厌这双连泪水都无法掩盖的手。

实乃梨一个人，双手遮脸，蜷缩着身体无声地哭着。

我真的感到庆幸，对于竹宫老师的作品，我每次站队都能站对人，否则的话，真不知道要受到怎样的折磨。这位轻小说家，在恋爱的描写上真的太出众了，出众到连读者都会情不自禁地为自己喜欢的角色而痛苦，而流泪。

会流泪，因为我们会感动，会揪心，会难过，以及，会感伤。

本来，接这个约稿的时候我是颇有些犹豫的。因为既然是回顾历史，那么在历史中重要的

存在就必须一一道来，无论多么不想提起。

但果然，还是必须提起。所以打开播放器，点开这首歌吧。

『First Kiss。』『零之使魔』TV版第一季的主题歌。

前后一共四季动画，这是『灼眼的夏娜』都未能达到的神迹。虽然每季只有12话，但这也说明，从最开始的谨慎，到最终的超高人气，『零之使魔』这部作品是多么超乎MF文库J和制作方的预测。

说到这里，必须先讲一讲MF文库J。所谓MF，指的是Media Factory，也就是国内常说的"媒体工厂"。虽然1986年就从RECRUIT独立，1991年就已更名为Media Factory，但这家出版社开始涉足轻小说界，只有短短的十几年时间。于2002年7月25日创刊的MF文库J，正可谓流行时代的代表文库。就在这短短十几年间，其发展势头已超越御三家中的角川SNEAKER文库和富士见Fantasia文库，成为21世纪最为火热的轻小说文库之一。当然，这家文库的很多作品也无愧于名作的称号，拥有大量的粉丝。粗略举举看——『神样家族』『玩伴猫耳娘』『神灯女仆』『我的狐仙女友』『肯普法』『MM一族』『圣剑锻造师』『绯弹的亚里亚』『无限斯特拉托斯（IS）』『我的朋友很少』『迷茫管家与懦弱的我』『机巧少女不受伤』『其中一个是妹妹！』『星刻龙骑士』『变态王子与不笑猫』『修罗场之恋』『精灵使的剑舞』『魔弹之王与战姬』『盟约的利维坦』『游戏人生』『第101篇百物语』『RE:从零开始的异世界生活』等等。

这还只是MF文库J作品的一小部分。但对这整部文库而言，『零之使魔』绝对是最重要，也是独一无二的镇库之宝。

既有冒险，也有恋爱。虽然背景和故事一直是冒险，但恋爱是撑起整部作品的另一个支柱。因此，『零之使魔』正是我们前面提到的"冒险+恋爱"类小说的代表。

应该说，露易丝和夏娜有所不同，虽然也是傲娇系角色的代表人物，但比起夏娜，露易丝更像是一个矛盾的集合体。一方面，出身决定了她





千金小姐的气质和颐指气使的天性；但另一方面，身为魔法学校的学生却无法使用魔法，被当作"零之露易丝"的她，内心中又有着自卑的一面。这种矛盾也体现在她对待男主角才人的态度上。比起夏娜，露易丝少了一点强势，多了一点不安，在动画中，钉宫小姐对这一点拿捏得十分到位。而整个动画故事，也随着最终章『零之使魔F』最终圆满。那么小说呢？经过洋洋洒洒的二十多卷，也即将在本月（2017年2月）迎来圆满……

本该是这样的。但现实却是，自从2011年的第20卷后，这部作品直到2016年，才出版了第21卷。而这第21卷，作者却已不再是山口升老师。

因为，山口升老师，已在2013年魂归天国。

这正是我不想写关于『零之使魔』的回顾的原因。提起『零之使魔』，就一定会提到山口升老师。而年仅41岁就因癌症离世的老师，即使只是提起，也让我感伤不已。

应该说，轻小说创作本不该是一个高危职业。但癌症，这个无视年龄、性别和身体状况，最喜欢偷袭的无形杀手，已经夺去了多位知名轻小说家的生命。除了山口升老师，还有『迷途猫』『听爸爸的话』的作者松智洋老师。而在癌症之外，还有一些作家不幸被病魔击倒，比如在2009年因白血病离开了我们的『风之圣痕』的作者山门敬弘老师。还有松野秋鸣老师，因急病在2011年去世，留下了一部尚未完结的『MM一族』。

这个名单并不完全，但已足以让众多的读者

扼腕流泪。在其中，因为『零之使魔』，山口升老师又是最让粉丝们震惊的一位。可以说，永远无法完结的『零之使魔』，注定是轻小说史上最为悲情的一个故事。

也许是为了填补大家内心的伤痛，MF文库J决定再开『零之使魔』的连载，续上未能带给读者的大结局。但正如『红楼梦』的后四十回绝对比不过曹雪芹先生一样，这第21卷也未能得到读者的好评。对我而言，稍有些过分的福利描写和与山口升老师原作的微妙不同，也让我对这部续作的评价不高。阴暗一点想，会不会是MF文库J想要再榨取一下这部作品最后的价值呢？不管怎么样，待到发售最终卷，也许大家就能知晓一切。

好了，我真的不想再写下去了。山口升老师，松智洋老师，以及诸位在天堂中的作家们，愿你们安息。

最后，让我们看看"钉宫轻小说四萌"中的最后一位，也是最为模板的一位——神崎·福尔摩斯·亚里亚。

赤松中学

『绯弹的亚里亚』可以算是MF文库J最近几年的招牌。自2008年起至今，超过22的总卷数让这部作品成为『零之使魔』之后该文库的又一部摇钱树。但坦白说，作为四萌中的小字辈，『绯弹的亚里亚』比起『灼眼的夏娜』『龙与虎』『零之使魔』，着实要逊色不少。不仅角色更加模板化，严格遵守到可怕的"卷均一位美少女"的定例也让这部作品足以和『三坪房间的侵略者』『如果折断她的旗』争夺"史上女性角色数量最多的轻小说"的宝座。

而与此相对的，尽管作者赤松中学在拿捏故事上已经很出色，但毕竟卷数太多，角色也太多，最终还是让这部作品有些失控了。特别是最近两年的几卷，说句有些不中听的话，已经让读者产生了一些"狗尾续貂"之感。

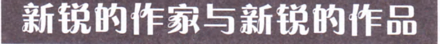
但『绯弹的亚里亚』当然也有自己的优点，否则不可能一直成功这么多年。对我来说，这部作品最有趣的地方就是将"关公战秦琼"描写得非常有趣，而且颇为合理。历史故事、神话传说、现代科技和都市传奇也通过一个基本完善的设定融合在了同一个世界观之中，单就这一点，就让这部作品可读性极强。

另一方面，尽管因为人数太多而让很多后来出现的角色存在感很低，但毕竟『绯弹的亚里亚』以塑造人物为主要卖点，所以至少几位主角亚里亚、白雪、雷姬、理子和贞德等少女还是魅力十足，也各自拥有数量不菲的粉丝。

总而言之，『绯弹的亚里亚』可以说是最能体现流行时代轻小说特点的作品，至于这些"特点"是否是优点，就见仁见智了。



崭新的时代：



新锐的作家与新锐的作品



流行时代就这样拉开了帘幕，百花齐放的时代也由此到来了。

根据2005年的统计，2004年出版的轻小说新作达到2179种（并非2179部新作，而是2179本新书），印刷量达到832万册，总市值更是高达440亿日元。而在十余年后的今天，这一市场更是越发庞大，成为ACG界最赚钱的产业之一。

但随之而来的，也有众多的批评。因为过于宅向，流行时代的很多（甚至说大多数）轻小说都有剧情设定雷同、人物同质化严重、文字三俗等问题，所以轻小说产业即使早已庞大到可以和主流文学分庭抗礼，却还是从未得到主流文学认可。但即使如此，每年依然有大量的优秀作品问世，也有很多优秀作者得到了主流文学的认可，甚至直接迈入主流文学的殿堂。有小野不由美老师和桥本纺老师等人珠玉在前，21世纪，樱庭一树、西尾维新等轻小说家也先后成为主流文学中不可忽视的人物。而与此同时，也有着竹宫悠由子、野村美月这样足以荣登主流文学的大雅之堂，却依然随心所欲地创作着轻小说、只喜欢轻小说的作家们。在这个时代，这些优秀的作家们也许只是广大市场中的一小部分，但正是这一小部分人，甚至可以说是不愿被时代同化的一小部分人，真正撑起了这个时代。

以我一人之力，不可能为大家面面俱到地讲述这些名家。在这里，我仅凭着自己的记忆，为大家回顾一下这十余年来，给我留下最深刻印象的轻小说作家。

首先，让我们从『凉宫春日的忧郁』开始。

凭借出道作就成为殿堂级轻小说家，作品至今未完结，却仿佛轻小说界的富坚义博般，一举一动都能吸引几乎所有读者的注意力，寻遍整个轻小说史，能达到这一点的也只有谷川流一人。这一切都是因为“凉宫春日”。

我们前面说过，是『灼眼的夏娜』成就了伊东杂音，而让伊东杂音的声望达到巅峰的，正是“凉宫春日系列”。大家都知道的另一个事实是，自从有轻小说改编动画以来，『凉宫春日的忧郁』毫无疑问是最成功、最伟大的轻改动画之一。也许唯一的争议就是，这个“之一”是不是需要去掉。

很难说，是京都动画为凉宫春日带来了超高人气，还是凉宫春日将京都动画推上日本最优秀的动画制作公司之列。但凉宫春日带来的影响力，的确是现象级的。甚至可以说，有许多人的命运都被这部作品改变了，比如平野绫，比如后藤邑子，比如茅原实里。或许是因为，凉宫春日这位少女，真的拥有神的力量，甚至让上天都忍不住对她钟爱有加吧。

这部作品的剧情，其实并非合每一位读者的胃口。我也不止一次听到过“这轻小说怎么就火了”的抱怨，但这却正是这部作品的奇妙之处。随心所欲到让人神魂颠倒的女主角，随心所欲到让人觉得“会不会是意识流”的文笔，随心所欲到让人觉得不知所措的动画，这部作品及其衍生物的一切都是那么随心所欲，我每次读它的时候都忍不住会想，这种天马行空的随心所欲，是不是它能够成为现象的真正原因呢？

其实，不需要探讨原因，毕竟，凉宫春日所带



"文学少女"と繋がれた愚者(フール)

野村美月

MIZUKI NOMURA

ファミ通文庫

来的一切早已超越理性的范畴，成为了神迹。既然是神迹，就注定不会有合理的解释。

"我对普通的人类没有兴趣。你们之中要是有外星人、未来人、异世界来的人、超能力者，就尽管来找我吧！以上！"

严格来说，樱庭一树小姐应该算是古典时代的作家。但毕竟她真正走入广大读者的视野，是从『GOSICK』开始的。所以，我冒昧地将她算为流行时代的作家。当然，身上带着古典时代浓厚影响的这位才女，如果成为流行时代的一员，就会当仁不让地挑战这个时代最优秀的作家之列，这一点对流行时代的其他作家的确不太公平。

我们前面提到过，上远野浩平老师的"静流姐系列"是堪比童话的少女推理系列。这样来看的话，几乎同时诞生（"静流姐系列"的第一卷『静流姐与执拗的死者们』初版于2003年6月，而『GOSICK』第一卷初版于2003年12月）的『GOSICK』，就是不折不扣的"哥特推理童话"了。浓厚的欧洲风、神秘的女主角、华丽知性的推理、时而甜美时而诡异的氛围……樱庭小姐将这一切都塑造得非常到位。与此同时，尽管是主人公维多利加和久城一弥不断挑战谜题的一个个故事，却又和两人纠缠的命运紧紧相连，节奏紧密的剧情和细致入微的情感描写无不体现了樱庭小姐超越了轻小说本身的文字掌控力。

事实上，在『GOSICK』之后，樱庭小姐也确实离开了轻小说界，投身主流文学，并获得了巨大成功。在这个过程中，『糖果子弹』可以算是她转型的标志。这部作品既可以算是轻小说，也可以算是主流文学。事实上，也正是通过这部作品，樱庭小姐得到了主流文坛的注意，并为她最终打入主流文学铺平了道路。

『糖果子弹』是一个很黑暗的故事，但在书中又能让读者感受到作者的温柔一面。又黑暗、又绝望，却又不是那么绝望……这种微妙的感觉真的很难形容。特别是两位女主角的设定，以及对两位少女之间的感情隐晦而又暧昧的描写，都让这部作品成为轻小说界一尊独特的里程碑。坦白讲，我并没有证据证明这部作品影响了多少作家，但主观来看，我觉得几年后，瑞智士记的『幽灵列车与金平糖』、朝浦的『香草追击』都深受『糖果子弹』的影响。如果我的这种假设并没有错的话，那么影响了众多佳作甚至神作的『糖果子弹』，毫无疑问就是超级神作了。

接下来，就不是我们这篇文章要回顾的内容了。不过有一句话值得一提，正式投入主流文学界之后，樱庭小姐在2008年获得了日本文学的最高奖项——直木奖，这是小野不由美老师都未能取得过的成就。可以说，樱庭小姐真的无愧于"天才女作家"这一称号。

接下来，我想该谈谈谁……当然，正如前文所说，回顾历史的时候，忘记了伟大的故事，必将遭到天谴。所以就让我们开始吧，野村美月老师。

野村美月老师真的是一位非常奇妙的作家。之前我提到过，一般来说，大多数作家都定型很早，而且定型之后极难改变，在轻小说界，只有极少数作家是特例。野村老师毫无疑问就是其中成就最高的特例了。

看看她早期的作品：『亲亲坏老爹』『月兔公主』。即使只看名字，也完全可以想象这两部作品是典型又典型的甜味十足的轻小说。而且说实话，这两部作品真的不是特别出彩，可以说即使和当今量产的轻小说摆在一起，也毫无出众之处。但在2006年，野村老师仿佛一下子破茧成蝶，升华成了另一个人，一位伟大的轻小说作家。

"心叶，你一定不懂吧。"



这句话是如此悲伤，如此凄惨，如此令人断肠。但有些对不起美羽，这句话我也很想对野村老师说："老师，我真的不懂，在您身上究竟发生了什么，才能让您毫无征兆地，就写出史上最伟大的轻小说之一的？"

『文学少女』，这是中国大陆引进的第一部轻小说，也是唯一能被中国最优秀的文学出版社——人民文学出版社出版的轻小说。或许不是所有人都能理解这个奇迹有多么伟大，但如果对中国的出版行业有所了解，你就会知道，这代表着，即使放在主流文学之中比较，『文学少女』也足以成为外国文学中的佳作。这种认可，对一部轻小说而言，是莫大的荣誉（当然日本人是否理解这一点我就不知道了，笑）。

虽然前辈的『仰望半月的星空』和后辈的"古书堂事件手帖"系列都在将世界名著作为线索上下足了功夫，但『文学少女』在这一点上达到的高度，是前无古人，后无来者的。包括短篇集和番外篇总共16卷，涉猎了惊人的120余部世界级文学作品，单就这个数量，就足以让评论家咋舌。更重要的是，作为一部青春小说，这部作品抛开了轻小说的外壳和桎梏，甚至在感情描写的细腻程度上，让我产生了在阅读『挪威的森林』时感受过的那份共鸣。所以大家可以想象，我是无论如何也



CHARACTER PICK UP Toko Amano

■ 初出:「ファミ通文庫プレミアム・ビジュアル・アンソロジー 2009夏」カバー

无法将这部作品与『亲亲坏老爹』联系在一起的。世界的真实，就是这么奇妙。

关于『文学少女』的剧情，虽然有很多值得称道之处，但其实，对这部作品来说，这一点反而是不太重要的地方。可以说，『文学少女』绝对是有史以来在角色塑造上最为出色的轻小说，里面的每一个人物，即使只是在某一卷中昙花一现，也会给读者留下极为深刻的印象，更不用说天野远子、琴吹七濑和朝仓美羽这三位几乎能深深烙印进读者心底的少女和井上心叶这位仿佛如少女般纤细的少年。

『文学少女』虽然诞生于流行时代，却是和这个时代最为格格不入的作品。它和『仰望半月的夜空』一起，为这个充满了浮躁和符号化的轻小说业界吹进了一股纯粹文学的微风。而这两部作品先后带来的影响，却不啻于令人难以置信的风暴，后来者只能仰望，却连模仿都无法做到。想想看，在21世纪前十年过去后，又有一位作家三上延创作出了一部与这两部作品有所类似的轻文学作品——"古书堂事件手帖"系列。坦白讲，虽然故事非常有味道，内涵也很有深度，但这部作品在感情的描写和细节的拿捏上，和『文学少女』还是有不小的距离。但即使如此，『古书堂事件手

朝顔
ヒカルが地球にいたころ……⑥
Asagao
When Hikaru was on the earth
野村美月
イラスト◉竹岡美穂
ファミ通文庫

帖——栞子与她的奇异宾客』仅仅出版一年，就荣登年度畅销文库综合第一位，获奖无数。这也从一个侧面证明，『文学少女』究竟伟大到什么地步。

本来，凭借『文学少女』，野村老师可以很轻松地进入主流文学领域。毕竟它在当时的主流文学界引起的轰动，『糖果子弹』完全无法与之相比。但野村老师的另一个谜就是，她似乎完全不想和主流文学界有所瓜葛，只想随自己的心情创作轻小说。明明有可以得到更广泛的读者认可、被更多的人知晓的机会，却如此坚持着自我的野村老师，在作家之中也可以算是个异类了。

幸运的是，正因为如此，我们才能看到又一部优秀的轻小说：『光还在地球之时』。这部小说脱胎自日本文学史上最著名的长篇小说『源氏物语』，书中的每一个角色都和『源氏物语』中的角色有着密切的关系。对于颇为钟爱『源氏物语』的我，阅读这样的作品简直可以算是一种享受。

即使抛开这一点不谈，『光还在地球之时』也可以算是继承了『文学少女』衣钵的轻小说。比起更强调氛围的『文学少女』，植根于本就以人物见长的『源氏物语』的『光还在地球之时』，书中的角色虽然不如『文学少女』中的角色有冲击力，却也同样给读者留下了极为深刻的印象。

可以说，相对于作品的深度而言，野村老师算是一位相当高产的作家，直到近期，依然有不少新作问世。但遗憾的是，在这个越发浮躁的业界，野村老师的作品就像一股清流，尽管出淤泥而不染，却最终难以抵挡澎湃的大潮。之前有传闻说，她在FAMI通文库连载的新作因为销量问题而面临腰斩。闻听此言，我不由得感到一阵唏嘘。也许，如果老师当年在『文学少女』后选择了主流文学界，我们现在看到的，会是绝对不输樱庭小姐的一位名家。只可惜，现实中没有"如果"。



群雄并起：

从电击文库走出的大师（二）

接下来，让我们把目光回到电击大赏上。自2004年正式更名为"电击大赏"，这一奖项也正式迈入了流行时代。但幸运的是，应该说不愧为轻小说界最权威的新人奖项，即使在日渐潮流化的业界，这一奖项依然为我们带来了多位重量级作家。

虽然想直接从2004年说起，但我仔细看了看过往的获奖名单，发现在2002到2004年这个古典时代和流行时代的过渡期，获奖者的成材率惊人地高。不仅如此，获奖作品的影响力也远非当年可比。获奖即成名篇，这在古典时代看似几乎不可能的现象，经过这两年，逐渐成为电击大赏的常态。

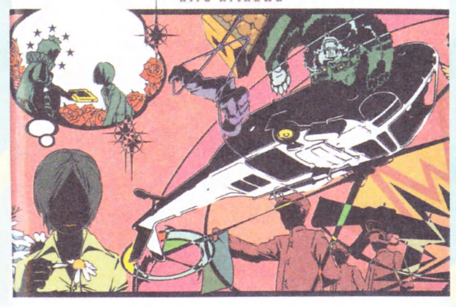
2002年的金赏有两部作品，日后都成了撼动轻小说界的经典：高野和的『七姬物语』和成田良悟的『永生之酒』。这两部作品，完全不需要我多做介绍，大家一定对它们非常熟悉了。

2003年的大赏是著名作家有川浩先生。既然被称作"著名作家"，大家一定明白，有川浩先生日后也是成功进军主流文学界的人物（虽然本人一直以轻小说家自居），如果这还不能让你对她（没错，是"她"）产生敬意，那我再补充一句，有川浩先生的代表作，正是大名鼎鼎的『图书馆战争』。

而同样要说的是，2003年的金赏，也是一个响当当的名字：『我家有个狐仙大人』。你一定想到了，这部作品的作者正是知名女性轻小说作家柴村仁。她以这部作品出道，并在之后也成了一位主流小说作家。

再接下来的一年嘛……等一等啦！2003年我还没有说完哦！没错，2003年的获奖者，成材率就是如此之高。当年的银赏是一部非常有趣的小说，叫『学姐与我』，讲述的是因为外星人的疏忽而交换了大脑的男女主人公之间的故事。这部小说的作者名叫冲田雅，之后这位作家写出了另

図書館戦争
有川 浩
Hiro Arikawa





在当时"奇幻"已经有些泛滥的轻小说界（现在更加泛滥），『狼与香辛料』被众多评论家奉为神作，就完全可以理解了。这部作品的水准，在直到今天的奇幻类轻小说中，依然可以算是出类拔萃的。

说到支仓冻砂老师，在2005年电击大赏中还有一个段子。这届大赏的银赏除了『狼与香辛料』，还有一部并列的作品。这部作品大家也一定耳熟能详——杉井光的『火目的巫女』。没错，"坑王"也正是通过这部作品出道的。通过这次的并列获奖和同期出道，杉井光和支仓冻砂成为了好友，杉井光甚至还专门创作了一部以自己和支仓冻砂为男女主人公的轻小说『闲狼作家是美少女妖怪』，真可谓基情无限……

接下来，是2006年。这一年同样有众多日后成名的获奖者：以『角鸮与夜之王』获得大赏的红玉伊月，以及凭借『超人家族一家和乐』获选金赏的桥本和也，以及并列金赏获得者——『扉之外』的土桥真二郎。

但这一年，又诞生了一位震撼整个轻小说界，日后更成为电击文库台柱的人物。而这位作者，当时参选电击大赏的作品，甚至连一个奖项都没有拿到。

这部作品虽未得奖，后来却成功出版，并引发了业界的轰动。它的名字叫『说谎的男孩与坏掉的女孩』。

我知道，一定有很多很多粉丝要和我一起大呼这位作家的名字了。跟我一起来！入！间！人！间！

入间人间，最近十年来，最具影响力的轻小说家之一。

入间老师曾在采访中说过，自己的作品深受乙一、米泽穗信和西尾维新等黑色系作家的影响，『说谎的男孩与坏掉的女孩』也确实是非常出色的黑色系作品，但入间老师最大的特点却是几乎所有其他轻小说作家都不具备的：对任何类型和主题的作品都能掌控得游刃有余。如果抛开文字风格，单纯看作品的主题，你会觉得他的每部作品都像是不同的人所写。最棒的青春小说『电

一部你一定知道的作品：『大神和七位伙伴』。

2003年还有一位获奖者，那就是获得特别赏的水濑叶月。你可能不熟悉这个名字，但和刚刚介绍的冲田雅类似，我提到这位作家的另一部作品，你就一定会记得了：『C3-魔方少女』。

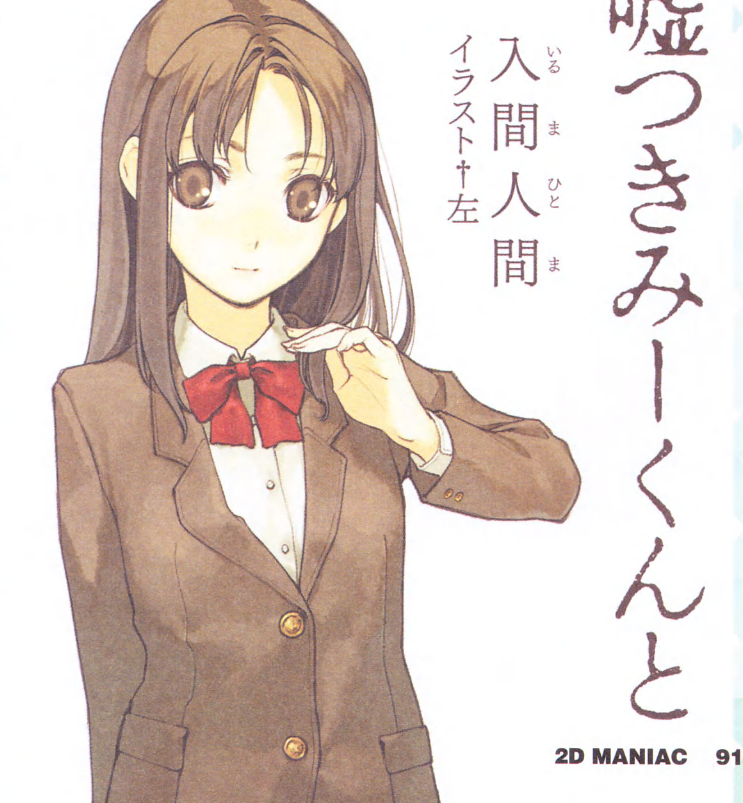
好了，说了半天，我们终于要来到电击文库的流行时代了。2005年，电击大赏中有一部作品获得了银赏，而这部仅仅获得银赏的作品，日后却震撼了整个轻小说界，成为一座不可动摇的里程碑。

这部作品的名字是：『狼与香辛料』。

"没有剑与魔法的冒险"，这句宣传语完全让人不明所以。但读过这部小说之后，我不仅完全理解了这句话的含义，还为作者支仓冻砂出色的故事和瑰丽的文笔深深折服。

确实，这部堪称"轻小说界的经济学读本"的作品未必对得上每位读者的胃口。但只要对上了电波，想不喜欢上赫萝都难。

赫萝究竟有多萌呢？我想，大概用个2000字就能介绍完……喂，那个编辑，你别举起菜刀啦！我知道，我知道字数限制！好好好，我们不谈赫萝。即使不说支仓冻砂老师在塑造人物上的独到之处以及文仓十老师带有朴素美感的插画，单看作品本身的架构之宏大、设定之精细、内容之深刻，特别是要在几乎完全没有战斗的情况下推进剧情并吸引读者，而这样的叙事方式贯穿了前后17卷，你就可以知道，这是多么难得的成就。





波女与青春男』，黏糊糊的恋爱小说『多摩湖与黄鸡』，异能玄幻的『蜥蜴王』，黑色喜剧『6天6人6把枪』，轻小说界极为罕见的纯粹百合情感小说『安达与岛村』，以及兼具科幻与亲情的『轻飘飘少女从天而降』……入间老师的作品，你在看过之前，几乎完全无法想象其情节究竟属于哪种类型，这位作家真的可以一次又一次地打破你的常识。

而在其中，老师最为人称道的代表作，正是被我称为“最棒的青春小说”『电波女与青春男』。

在这里，我玩了一个文字游戏，是最“棒”的青春小说，而不一定是最“好”的。说到“好”，『龙与虎』『文学少女』都有资格竞争这个位置，但说到“棒”，就像英语中的cool，并非只是写得好就可以。

『电波女与青春男』有着迷人的三位女主角：可爱却又中二病的表妹藤和艾莉欧，开朗却又有一点软弱的御船流子，善解人意却有着奇怪变装爱好的前川同学。她们各自有各自的魅力，又都和男主角，向往青春的丹羽真有着淡淡的情愫。

你以为这是一部酸酸甜甜的恋爱小说吗？大错特错！丹羽真一直向往着青春，而青春就是“和异性酸酸甜甜的日常”，但这份感情并非针对三位女主角中的任何一人，而是青春期男孩子特有的，对异性淡淡的憧憬和幻想。实际上在全书中，核心的情节是，怀有青春情结、对自己和周围的人还抱着迷惘的丹羽真，因为表妹藤和艾莉欧在感情受伤（失忆）后封闭的内心（外在表象是紧紧裹在身上的棉被）感到焦躁，为了撕开表妹保护自己的外壳而闹出巨大的骚动，将表妹拉到阳光下之后，又陪伴着表妹，最终让她重新走上社会的故事。

在这部作品中，丹羽真和流子象征着开始憧憬异性又懵懵懂懂的少年和少女，前川同学象征着自我的觉醒和对外界对自己看法的关注，艾莉欧则象征着封闭的外壳与接触外界的渴望之间的巨大矛盾。最终，在女女姑姑（艾莉欧的母亲）的帮助下，丹羽真拯救了艾莉欧，同时也打开了自己的心结，这皆大欢喜的结局似乎说明了，通过体贴和陪伴，青春期的种种迷茫都可以化为无形。细细读下来，即使是早已度过青春期的成年人，也会被这部小说深深感动，因为无论哪一个人，都会或多或少从书中看到自己青春时的影子。

和『说谎的男孩与坏掉的女孩』完全不同吧？这正是入间老师的作品最迷人的魅力。

说到『电波女与青春男』，还有一点不得不提，那就是这部作品改编的动画。这部动画可以算是最为成功的轻改动画之一。其最大的亮点是，准确把握到了入间老师不温不火的原作中最激烈、最体现主旨、也最精彩的一个点（夏日棒球的奇迹），这个点本来以正常的速度是拍不到的，作为一部偏重感情描写的作品，赶工也不现实，但制作方恰是通过非常精妙的删减，让整部作品既紧凑、又稳定，最后高亮的结尾更是精彩。从一个动画观众的角度来说，这部作品可以算是好看；而从原作的死忠粉丝的角度来看，这部改编可以说精妙到了极致。

关于入间老师，还有一个小八卦可以讲讲。前面我提到过，老师是电击文库的台柱，这一点有很多证据。首先是，他不仅横跨电击文库和MediaWorks文库这两大MW的台柱级文库，更在出道五周年之际得到了自己的专有企划，这是连川原砾都未曾享受过的待遇。

还有一个佐证，就是自出道以来，无论什么规模的作品，入间老师合作过的画师都是为电击文库作画的画师中最顶尖的。看看和老师合作过



的画师吧：左（『锁锁美同学@提不起劲』插画、PS2游戏『Remeber11』角色设定）、ブリキ（『我的朋友很少』）、深崎暮人（不用我介绍了吧）……能与其中任何一人合作，对一位轻小说家都是莫大的肯定，而入间老师竟能一人独享如此之多的优秀画师，真是让人嫉妒不已啊（笑）。

接下来，让我们把目光继续往前推进一点，看看2007年。这一年的大赏再一次成为“出道即成功”的范例，峰守ひろかず的『放课后百物语』在出版后很快便大受欢迎。但让我们更为熟悉的获奖者，这一次又出现在特别赏中。

『葉桜が来た夏』，这部作品在中国很少有人了解。然而这部作品的作者，却在三年后以阅遍轻小说界也独一无二的题材创作了一部极为有趣的轻小说。这位作家的名字叫作夏海公司。

你一定会心一笑了，这部极为有趣的轻小说正是『奋斗吧！系统工程师』。

这部作品被称为“读者们最期望动画化的小说”并不是偶然，因为它实在太有趣了。作为一部罕见的职场小说，『奋斗吧！系统工程师』本来就让读多了类型作品的轻小说读者们产生了耳目一新之感，书中极具个性的人物（以室见立华、侄乃滨梢和海鸥为代表）更是让读者爱不释手。

对这部小说，我唯一的疑惑是：向来动画化绝不吝啬的电击文库，为何迟迟未能将之动画化？

再接下来的2008年。这一年的大赏，给了一部网络小说。这个在当时看来有些离经叛道的举动，却并未引起业界太多的关注。当时没有人想到，这成了一个时代的开端。

出版后，这部作品带来的冲击恍若核爆，迅速席卷了各大书店。几乎所有的人都在询问这部作品，几乎所有的评论家都在惊呼，这位作者到底是何许人。而又一次跌破所有人眼镜的是，在这部作品初版之后，仅仅两个月，这位作者的又一部网络小说就被电击文库重磅推出，并在人气上比前一部更进一步。

看到这里，我想大家应该都知道我说的是谁了。能取得这样的奇迹的，在整个轻小说界，唯有一人。

川原砾。通过网络小说制霸轻小说界的第一人，史上人气最高的轻小说家。

其实在参选电击大赏之前，川原老师就已凭借在自己的个人网站上连载的『刀剑神域』获得了相当的人气，但这只是在网络上。在出版界，并没有多少人知道这个名字。直到『加速世界』获选2008年电击大赏，业界才发现，原来在网络上，还有这么一号人物。

不得不说，电击文库真是一个眼光毒辣的文库。虽然每年都有大赏，但能得到连续两部作品几乎同时出版，又在2011年同时动画化和游戏化的待遇的，在电击的历史上，只有川原砾一人。而得到文库如此厚望的『加速世界』和『刀剑神域』，也并没有辜负电击的期待，出道不到四年就达成1000万的累计发行量，这是一个至今无人打破，未来相当一段时间内也很难有人打破的纪录。

川原老师拥有一位优秀的轻小说家的一切优点，良好的节奏把控能力、出色的文笔和对角色精致的塑造；但另一方面，能取得如此震撼人心的成功，他也必须要感谢这个时代。『加速世界』和『刀剑神域』都可以算是天时、地利、人和共同作用下的产物。天时，那是网络文学刚开始兴盛，正在蓬勃发展的时代；地利，恰逢电击文库20周年，川原老师成为了这一庆典的代表人物；人和，在出版前，身为网络小说的优势已让这两部作品积累了相当的人气。

川原老师带来的影响是全方位的。回首轻小说诞生以来的几次“文化冲击”，比如『凉宫春日



的忧郁』，比如『文学少女』，比如『狼与香辛料』，比如『我的青春恋爱喜剧果然有问题』，无不是一部前所未有的作品横空出世，让整个业界惊呼“原来轻小说还可以这样写”，这种冲击局限在作品之中，并不会对整个业界产生什么颠覆性的影响，毕竟能写出神作的人只是凤毛麟角，绝大多数人是模仿不来的，也无法模仿。

但『加速世界』和『刀剑神域』不同。这两部作品固然是非常优秀的轻小说，但毕竟是主流之中的优秀作品。它们获得的成功，让所有的文库都看到了，读者们喜好的变化，以及未来的趋势。网络文学、穿越作品、网游类作品，将成为轻小说界的风潮，这已不可避免。

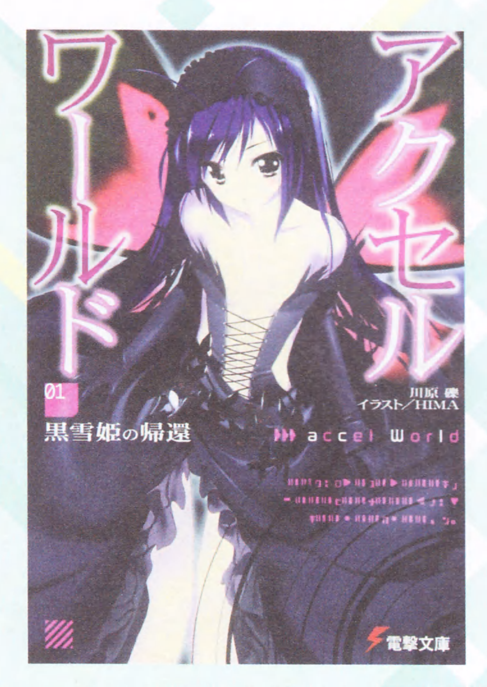
在这样的风潮下，自电击文库为首，各大文库都没有免俗。除了人物越发模板化之外，就连写作的题材也逐渐雷同起来。毕竟过分创新就要冒读者不买账的风险，而轻小说的读者群相对较小、读者喜好又比较单一，所以这份风险的代价比别的文学作品都要高得多，甚至会直接将一部作品判为死刑。在这样的背景下，众多作家，甚至很多文库都谨小慎微地模仿着业界的成功作品，丝毫不令人意外。

这里说的“成功”，当然指的是销量，毕竟作者的水准是学不来的。

『加速世界』和『刀剑神域』，当仁不让地成为了众人模仿的目标，毕竟它们是业界最为成功的作品。可以说，如今市面上至少60%的轻小说，在题材、人物设定和文风上，至少有一种是受到这两部作品影响的。同样毫无疑问的是，至今尚无一部作品达到、甚至接近这两部作品的高度。

这一年的大赏就是如此耀眼，以至于很多人都忽略了同届的金赏——静月远火的『平行恋人』。虽然没有引起什么轰动，这部仅有一卷的轻小说依然是当年的话题作品。有些诡谲的故事，巧妙的悬疑，以及悄悄渗透在文字里的真挚感情，都让这部作品成为业界的一段佳话。这段佳话被掩盖在『加速世界』带来的风暴之下，但依然倔强地流传着。这类作品尽管从未真正流行过，但也从未消失，直到四年后，有一部作品像天使般跳跃到这个世界上。

我们先不谈这件事，也向绫崎隼老师说声抱歉，时间有限，让我们迅速跳过你获得特别赏的



2009年，来到2010年。这一年，惊喜再次来自银赏。一部叫作『魔王城は六畳一間！』的轻小说，凭借这座银赏而出道。

嗯，让我翻一翻。有了！『月花』。不伴着这首歌，简直写不下去呀。你说是不是，我的小千？

没错了，这就是我个人最喜欢的轻小说，和原聪司老师的『打工吧！魔王大人』。

我第一次读『打工吧！魔王大人』，应该是在2012年。而在2016年，也就是去年，我大概重读过这部作品十五遍左右。

请相信我绝不是信口开河，虽然听起来真的很不可能。但这部作品就是有这样的魔力，即使剧情早已滚瓜烂熟到，你举出一个卷数，我就能告诉你这一卷全部内容的地步，但我仍然愿意一遍遍地读这个故事，并为这个故事里的每个人而开心、而兴奋、而不安，甚至流泪。

在知乎上，我曾回答过一个“哪部作品让你产生了「能写出这种东西的人真是了不起啊」的感觉？”的问题。在这个回答里，除了竹宫老师，另一位被我提到的，毫无疑问就是和原聪司老师了。

『打工吧，魔王大人！』是2014年“这本轻小

说真厉害！”的第六名，当然主要原因是动画。动画本身拍的怎么样我不评价了（虽然其实还不错但因为只拍了前两卷所以根本没拍到我想看的部分），但这个动画有一个神奇的地方——为惠美量身定做的OP『Zero!!』和为小千量身定做的ED『月花』，而且都好听到让人流泪的地步。所以我建议，如果你想看这部作品，建议第七卷前以『月花』作为BGM，第七卷后则用『Zero!!』，效果拔群。

这本书的前半部分其实是很搞笑的。几乎统一了异世界的恶魔之王，被人类的勇者击败，即将被斩杀的时候通过时空之门来到了地球的日本，失去了魔力，变成了必须在麦丹劳打工的普通人。而追寻他的勇者也来到了日本，以一名电话客服员的身份生活了下去，由此引发出的故事。

但这本书最出众的一点是：对人物细致到毫颠的描写。这种描写当然不是指外貌，而是角色的性格、特别是心灵上的变化。或者说，这部作品，是关于“成长”的故事，不是力量的“成长”，而是心灵的“成长”。

佐佐木千穗，一个很普通，善良的日本人，很单纯地喜欢着身为打工上司的真奥贞夫（魔王撒旦），却因为在真奥身边而受到波及，并知晓了真奥和惠美的真实身份。这样的她，换做是你，会怎么办呢？

「虽然真奥哥跟游佐小姐好像都因为将我卷入安特•伊苏拉的事情而感到不好意思，但他们真的没必要那么想。因为……」

千穗露出甚至已经能以无所畏惧来形容的笑容，堂堂地宣言：

「因为我可是充满了干劲，打算让真奥哥他们被卷进我的事情喔！无论是撒旦先生、艾米莉亚小姐、克莉丝提亚小姐、艾谢尔先生还是路西菲尔先生，我希望他们能一直陪我跟阿拉斯•拉玛斯一起吃饭，一起吵架，然后等到了晚上后还能一起互道再见，我要帮忙“能做到这些事情”的征服世界！」



读第一卷的时候，我完全无法想象，第一卷里那善良又可爱，还有一点点天真的女孩子，竟然会变成这样勇敢而坚强的少女，但这份成长，随着一卷卷看下来，已经深深烙印在了我的心里，读到这里的时候，会让人情不自禁地微笑起来：“不愧是千穗！”

铃乃抬起头，向背后看不见表情的魔王撒旦问道：

「让你的内心感到痛苦的罪，是什么？」

……

「是背叛了民众的信任，将他们逼上死路……以及作为一个王，却选错了道路的事情……」

「如果为此感到后悔，那你该做的事情是什么？」

……

「就算是这样，无论发生什么事，直到我不再是王的那个瞬间，都要以王的身分活下去。」

……

首先映入眼帘的是圣职者穿着法衣的背影，而铃乃缓缓转过来的脸上，正挂着真奥至今从未见过的温柔笑容。

「恶魔之王撒旦。你身为王的『孤独』与『罪孽』，我确实听见了。我判断你所说的全是实话，并以吾之名，克莉丝提亚•贝尔的名号原谅你的罪孽。即使神，或是这个世界的其他人都不原谅你也一样……你做得很好。」

同样的，虽然在前几卷的“搞笑”中，读者看到的只是“明明是个魔王”却“像人类一样善良又平凡”的反差萌，但直到故事进展到核心，我们才发现，其实无论是“魔王撒旦”还是“真奥贞夫”，都完全没有改变，就算是“魔王”，也只是个关心着自己的子民，为了他们而努力的勤奋的青年——无论是征服世界还是在麦丹劳打工——不过是如此单纯的事情。而理解到这一点并为之感动的我，就像曾和其他人类一样憎恨着魔王，却在一天天的相处中渐渐理解了他，并最终放下仇恨的铃乃，也在不知不觉间“成长”了。

这份对“角色”的细腻，我不能说其他的作者没有，但在『打工吧！魔王大人』里，真的是达到了一个相当的，足以称作“了不起”的高度。

到了后半段，这部作品更是将魔王与勇者的日常和拯救世界的重任交错在一起，激烈的剧情冲突中，角色的形象进一步升华，对着大天使说出“为什么我们要拯救世界，又有谁来保证我和艾米莉亚的幸福呢”的真奥，不禁让我感动落泪。

『打工吧！魔王大人』并没有什么太过出人意表的剧情，但它真的是，我读过的轻小说中，最温暖人心的一部。如果说在这整篇回顾中，让我只挑选出一部来推荐给大家，那么毫无疑问，就是这一部——『打工吧！魔王大人』。

诸位，现在我要暂时离开电击大赏，为大家回顾一部于2010年开始连载于电击文库的轻小说。如果在这篇回顾中漏掉了这部作品，我是无法接受的。

从2010年1月开始，轻小说家鸭志田一开始连载『樱花庄的宠物女孩』。

讨论鸭志田一这位轻小说家，就要讨论三部作品：『月兔的银色方舟』『樱花庄的宠物女孩』和“青春野狼系列”。这三部作品的内容不同，故事不同，但作为同一位作者的作品，其共性是非常明显的。

鸭志田一的作品，其核心剧情冲突都在一点，那就是“挣扎”。月兔中的真田宗太，一直在为打破雏田的悲剧命运而挣扎；樱花庄的神田空太，一直在为追上自己爱恋的女孩的脚步而挣扎；青春野狼的梓川咲太，则是一直为了自己爱慕的人和珍惜的人而挣扎。

宗太和咲太，本质上都是为了“别人”而挣扎，空太则是为了“自己”而挣扎。“挣扎”和“努力”不同，是为了无法实现之事、看起来不可能之事、甚至是读者都会觉得“何必呢”而感到怜悯之事竭尽全力。竭尽全力的结果，很有可能是竹篮打水，甚至让人觉得“这人怎么这么蠢，会去挑战这种不可能”。所以，挣扎是很难看的，而在自己的作品中描写挣扎，甚至是将之作为作品的核心，是非常愚蠢的。将这种“愚蠢”贯穿至作品的始终，恰是鸭志田一这位极其优秀的轻小说家最打动我的地方。

这种“愚蠢”的巅峰之作，毋庸置疑，正是『樱花庄的宠物女孩』。为什么这么说？因为空太内心的迷惘和对理想的困惑都太真实了，真实到连我这个旁观的读者都会觉得可怕，而且回想起来，我在中学的时候，尽管表现方式不同，也绝非没有产生过这种共感。空太在整部小说里一直在挣扎，对于这种挣扎，任何一位曾为理想感到困惑的同龄人，甚至外延到任何会读轻小说的读者，都很难不产生触动，因为实在是感同身受。至少我，喜欢上鸭志田一的理由，就是这部作品带给我的强烈共鸣。

这样的空太的一举一动，无论是对待理想的不堪，还是对待恋爱的优柔寡断，都让读者恨铁不成钢，而这种恨铁不成钢，又通过读者内心的共感而强化，其结果就是，空太在有一定人气的轻小说中，可以算是被诟病最多的男主角之一。会在自己失败后迁怒于真白的空太，说话总是抓不住重点的空太，恰恰是这种“弱点缠身”，完美地体现了真实感，也让空太在挣扎到满身伤痕之后终于得偿所愿显得那么感人至深。

更不用说，书中还有椎名真白这位我最喜欢的轻小说角色以及……

一般来说，在一部轻小说中，互为情敌的两人中，如果我特别喜欢其中一个，多半不会特别





青春ブタ野郎はバニーガール先輩の夢を見ない

鴨志田一

イラスト 溝口ケージ

電撃文庫

喜欢另一个。但唯有『樱花庄的宠物女孩』，即使真白是我最喜欢的轻小说角色之一，我也绝对无法割舍，自己对那个总是笑着，总是陪空太一起挣扎，离空太最近，却最终没能握住心爱之人的手的马尾少女。

青山七海。在我读过的轻小说中，她和实乃梨是最为悲情，最让人怜惜，最让人想要紧紧抱在怀中的女孩儿。

而她更甚过实乃梨的，是耀眼的勇气与坚强，即使心爱的男孩喜欢的不是自己，她也竭尽全力地努力争取着，那微小而渺茫的的希望；而在确认了所爱之人的心意后，又微笑着向他送出鼓励，这样美丽的女孩儿，怎能不让人感动落泪。

「这也是一个原因，还有就是，希望神田同学能仔细考虑看看。」

表情紧绷的七海，光明正大地正面说出她的情感。

「……」

「我知道神田同学喜欢的人是谁。」

「……」

「不过，请利用这个机会考虑一下。」

「……」

「也请你思考一下跟我成为男女朋友的未来。」

"也请你思考一下跟我成为男女朋友的未来"，无论在现实中，还是故事里，我都从未见过这样的告白方式，绝不只是"虽然你喜欢的是别人但是我还喜欢你"那种程度，七海竭尽全力想要传达给空太的东西，完完全全凝结在了这句话里面。七海是如此努力，就算面对这种几乎不可能实现的愿望，几乎不可能成功的告白，她还是尝试了，因为她无法放弃，无法坦然地拒绝自己，哪怕只有微不足道的希望，她也会为了这份爱献出自己的一切，这正是真正的七海和她无比美丽的爱情。

然后，从背后传来了声音。

「跑起来！」

非常震撼的很大的声音。



身体就像被雷击中一般动了起来。

「跑起来！神田空太！」

虽然是在叫喊，但那一字一顿的声音是如此清晰。

这是空太所喜欢的七海的声音。七海拼了命喊出来的，七海的声音。

就我而言，这一段是七海最闪光、最耀眼、最美丽、最璀璨的演出，"跑起来"三个字强烈地撞击着我的心底，让我真的觉得，如果这个世界上有一个女孩儿可以代表"完美的女孩子"，那么这个女孩儿一定是青山七海。直到最后的最后，还要为自己喜欢的人加油，如果只是为了让自己不哭出来的演技，在空太背过身的时候，已经明明可以哭出来了，已经明明可以把自己的不甘心、难过发泄出来了，但是七海没有。看着自己喜欢的男孩子奔向另一个女孩子所在的地方，她依然在大声为他加油，这份爱，耀眼得让人根本忍不住泪水。

这样的空太，这样的七海，还有我碍于字数没有详述的真白，这样的『樱花庄的宠物女孩』，读者又怎能不喜欢。

（虽然的确有大量的读者不喜欢，毕竟七海党太多，而七海的命运又真的太悲情……）

接下来，进入21世纪的第二个十年。这是轻小说的产量急速成长，质量却开始下滑的时期。正是在这一时期，日本开始有评论家担忧起轻小说界的未来，也开始出现“轻小说已死”的悲观论调。虽然『刀剑神域』取得了令人目瞪口呆的成功，但川原砾和电击文库的另一部台柱级作品『魔法禁书目录』的模仿者越来越多，大多数模仿者又只停留在具形不具神的阶段，导致大量低质量作品的出现。一个残酷的事实是，即使电击大赏，近年来的作品整体质量也有下滑的趋势，而且非常明显。



但是，毕竟还是有优秀的作者在。毕竟，还有人为我们奉献着好故事。

2012年，有一部作品，像天使般跳跃到这个世界上。

拿下了当年电击大赏的金赏，由此出道的藤まる老师，至今除了这部出道作之外，没有第二部作品。

这部作品人气并不算太高，也没有动画化过。正篇只有三卷，故事早已完结。

却依然有很多很多读过它的人，至今依然期盼着，这部作品能重新开始，翻过之前的结局，让那个消失的少女，再次回到我们身边。

哪怕那是不可能的愿望，正如死去的人终究不能重生。

大家都还记得，在2016年，新海诚老师执导



的动画电影『你的名字』在全世界引发了轰动，创下了销量和口碑的双重奇迹。但在为这部片子叫好的粉丝中间，也有这样一群人，她们在为这部作品深深感动的同时，也在心底留下了深深的遗憾。

直到今天，我的置顶微博依然是——

“看完『你的名字』之后，忍不住又翻出几年前的某三卷本小说，无论从换身梗的应用，还是男女主人公的性格和感情，甚至包括换身之后的搞笑梗，如果说没有认真借鉴过的话，恐怕新海诚老师自己都不相信吧。那么问题就是，以老师对细节的拿捏，感情戏的精致程度，以及感人至深的音乐……新海诚老师，您真的不考虑去拍一下那部男主角叫坂本秋月，女主角叫梦前光的小说吗？如果您愿意众筹的话，我投多少也是愿意的啊！”

坂本秋月，梦前光。

『明日、ボクは死ぬ。キミは生き返る。』

『明天，我会死去，你将重生』。

这是我读过的，最感人至深的轻小说。即使再伟大、再高人气的作品，即使我前面提到过的所有作品，都从未像这部小说一样打动我，打动我心底最柔软的部分。

在高中生坂本秋月面前，一位叫梦前光的少女被车子碾过，就这么死去了。突然出现的死神，向秋月问道：“你愿意用自己的一半生命去救她吗？”

“来啊，浑蛋！”

这个故事就这么开始了。

这部作品的第一卷是非常搞笑的。所谓的“一半生命”，指的是每隔一天，秋月的精神会消失，而小光的灵魂会通过秋月回到这个世界。就这样，二心同体的两人，过着笑话不断的日子。尤其是在第一卷结尾揭示出的“小光为何出车祸”的真相，简直会让人掀桌大骂：“这是什么鬼？！”

这是个很有趣，但是也有些有趣过头的故事。我大概能理解，为什么这部作品只能获得金赏了，和很多第一卷并没有真正太过用心的作品一样。

然而……

凌晨4点59分，我将死去，你将来到这个世界上。

下一个4点59分，你将死去，我会回来。

如果永远停留在这个时间，这个故事就可以一直一直持续下去，这部小说就可以写上很多很多卷，有越来越多的角色，哪怕10卷，20卷，30卷，都是可以的，多么有新意的设定啊。

然而，事实却不是这样。

明明做出了约定，就给我好好地遵守啊！

不是说好了，要一起去看妈妈的吗！

不是说好了，要找到复活方法的吗！

不是说好了，要永远在一起的吗……

当初知道三卷完结的时候，和朋友们惊讶的讨论，我至今还记得。就算第二卷的结尾那么意味深长，但这种吓人的套路很多轻小说都用过！而且第二卷刚刚确认了彼此的心意不是吗？为什么第三卷突然变得这么快啊……而且，第三卷还有新人物，最终卷还有新人物——存在感如此强烈，压倒了之前所有配角的新人物。

千秋和隼人。秋月和小光。

死去的人，在活着的人的身体里。

我用一半的生命拯救了你，还可以用全部的生命再一次拯救你，永远地。

可实际上，我们从背靠背紧贴在一起的那一刻起，就一直在互相拯救着。

那这一次，又是谁会用自己的全部，来拯救深爱的人的灵魂呢？

读过许许多多的轻小说，却从没读过如此终极的选择。

一边看还一边如此纠结的心情，并不是第一次。然而，这本书中的选择，远非“你喜欢的究竟是谁”般简单。



当然，催泪系的轻小说中，这部也绝非最优秀的，然而，这本书的泪点，远非“心疼那个不幸的角色”般简单。

是或否，你或我，50%正确率，最简单的选择题，却代表着爱的极致。

我可以为她做一件事，可以让她的笑容永远留下来，带给周围每个喜欢我的人最灿烂的阳光。

这是只有我——和她二心同体，背靠背，在这个世界上最近又最远的人——才能做到的事。

所以。

所以……

“坂本君，我喜欢你。是男孩子和女孩子的那种喜欢。”

所以，我不可能有别的选择。

“你是个幸福的人。我很久之前就说过了吧，你的人生最幸福了。所以……我不能让你的人生就此终结。”

上面的文字看起来和整篇文章的文风不太一致，是不是（笑）？坦白说，这是我在某次重读这部作品时写下的感想的节选。也可以算是，我写过的感想中，用情最深的一篇。即使编辑会因此愤怒也无所谓，即使会因为这莫名其妙的突然煽情而被骂也无所谓，但我真的，真的想在这篇文章临近结束的时候，向大家传递这样一种心情，那就是，真正感人的轻小说，究竟会为一位读者带来多么巨大的震撼。毫不掩饰地说，对于会将自己喜欢的作品一遍一遍重看的我，唯有『明天，我会死去，你将重生』，始终不敢反复阅读。因为直到现在，这本书的第二卷和第三卷，我还是会在阅读时一次次地流下眼泪，即使一切剧情都早已牢记在心底。这份难过和感动无关理性，甚至无关心情，近乎是看这部作品时的本能反应。『明天，我会死去，你将重生』，就是有这么巨大的魔力。

在这个“轻小说已死”的时代，还能看到这样的作品，让我深信，轻小说绝对不会死。那是因为，妙笔生花的作者，从来不会绝迹。

狂乱家族日記 八さつめ

イラスト／x6suke

定価630円[本体600円+税5%]

地球を揺るがす千年前の“恋”の行方は!?



尾声：

迎向光辉灿烂的未来



原本约稿的时候，编辑部和我约定的是三万字。现在早已超过很多，却还有太多优秀的作品没有提到。在这里，我要向没有在上文中提到的所有作家和作品道歉。

毕竟没有再来三万字的机会了，所以在这里，我分别用一句话来总结一些必须应该提到却并未提到的作品。

首先要说的是，除了文中提到的电击文库、角川SNEAKER文库、富士见Fantasia文库和MF文库J，日本还有一些非常优秀的文库，比如FAMI通文库（『学校的阶梯』『吉永家的石像怪』『狂乱家族日记』『笨蛋，测验，召唤兽』『第108年的初恋』『恋爱随意链接』『钢铁白兔骑士团』『开朗的家族炮计划』『狗与剪刀必有用』『龙娘七七七埋藏的宝藏』、“东云侑子”系列等）、GA文库（『月见月理解的侦探杀人』『轻小说的快乐写作法』『潜行吧，奈亚子』『妹妹x杀手x宅配便』『我女友和青梅竹马的各种修罗场』『织田信奈的野望』『期待在地下城邂逅有错吗』『双胞胎与青梅竹马的四人命案』等）、GAGAGA文库（『临界杀机』『人气妹妹与受难的我』『人类衰退之后』『锁锁美小姐@提不起劲』、『对某飞行员的追忆』及其系列、『我要成为双马尾』『我的青春恋爱喜剧果然有问题』等）、HJ文库（『秋吉同学帮帮忙』『矿物质超女』、『CUTTING』、『无赖勇者的鬼畜美学』『我的妹妹会认汉字』『我和她的绝对领域』『我的现实与网游被恋爱喜剧侵蚀了』『三坪房间的侵略者』等）……没有提到这些文库，绝非这些文库没有实力，而是真的篇幅所限。其次，有这么一些作品，必须要在这篇文章里占有一席之地，但因为我是以电击文库为主线来梳理轻小说史的，

渡 航【wataru watari】
illustration ぽんかん⑧

『笨蛋，测验，召唤兽』：隶属于FAMI通文库的这部作品应该算是最为成功的校园轻小说之一了。“有趣，实在是太有趣了！”我想这应该是大多数读者读过这部作品之后最大的感想。当然，还有“秀吉的性别是秀吉”，对吧。



『我的朋友很少』：在知名轻小说家中，平坂读算是相当特立独行的一位。从出道作『幽灵恋人』算起，他的作品从未得到善终，直到在『我的朋友很少』中向商业化低头。但就是这一低头，成就了人气最高的轻小说之一，这也从一个侧面说明，平坂读老师是多么天才的作家。其实就我而言，『幽灵恋人』『月兔升空时』这两部作品反而更能体现老师的风格，值得一读。



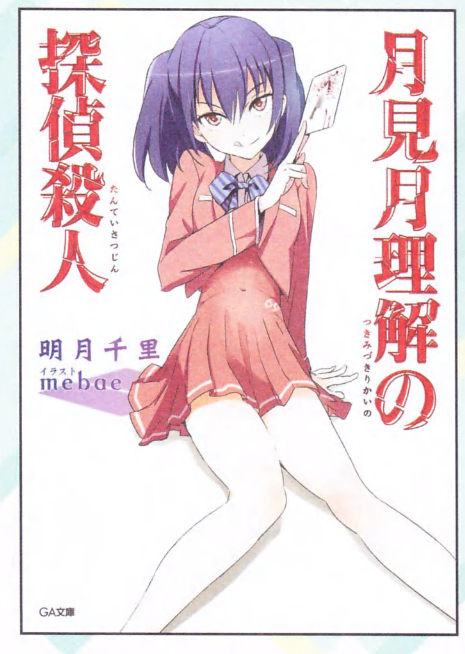
所以没有提到它们。但请大家一定相信，这些作品对业界的影响力，绝不亚于上文中那些用很大篇幅提到的作品。

“戏言”“人间”系列、『刀语』、“物语”系列：西尾维新同样是横跨两界的鬼才级作家，而他的作品中，最符合轻小说定义的应该就是这三部（四部）作品了。但由于出道作『斩首循环-蓝色学者与戏言跟班』连载于梅菲斯特杂志并获得了梅菲斯特奖，所以尽管“戏言”系列也是“这本轻小说真厉害”的常客，我还是将西尾老师算作更偏向主流的作家。与之类似的还有米泽穗信（『冰菓』）。

『我的青春恋爱喜剧果然有问题』『魔法禁书目录』：当然了，这两部作品毫无疑问也是轻小说史上里程碑级别的作品。特别是前者。创下了多个轻小说纪录的“俺青春”对轻小说界的影响力绝不亚于『刀剑神域』，只不过渡航老师也属于无法模仿的存在，所以“俺青春”也属于后无来者的独特神作。而镰池和马老师的作品，当然属于“你要是能接受那卷数就去读吧”（笑）。

『月见月理解的侦探杀人』:GA文库的优秀作品之一。作者明月千里可能是一位女性(我从后记中猜的),虽然她的作品不怎么主动地进行感情描写,但在剧情中偶尔流露出来的细腻和感性让这部小说十分耐读,尤其在它的主要内容是残酷的杀人游戏的情况下。书中舌战和斗智的部分非常精彩,也让这部题材新颖的作品成了真正的佳作。只可惜,明月千里老师最终还是屈服在了商业化之下(『最弱无败神装机龙』),令人叹息。

『我女友和青梅竹马的各种修罗场』:GA文库的台柱级作品。从书名一眼便知内容,但作者裕时悠示颇为风趣的文笔和继承自『舞星散落的雷涅西库尔』的出色的讲故事能力,让该书成为主流恋爱小说中非常有可读性的一部。只可惜,自某一卷开始,书中的剧情急转直下,让人不由得产生了"作者该不会真的是自暴自弃了吧"的感慨(至于理由,大家去网上搜搜八卦便知)。



『东京暗鸦』:『东京暗鸦』的故事很好,作者的文笔也很不错,是一部读得很流畅的书——在第六卷之前,我对这部作品的评价只有这么高。顺便说,从第一卷读到第五卷,我差不多花了五个月。然而自第六卷开始,这部作品从奥迪蜕变成了法拉利。加满档的故事,就像一发不可收拾的潮水般,汹涌地震撼着读者的眼睛和感受。背后的黑幕不是被一点点拉开,而是被粗暴地扯开,每一卷每一卷毫不眨眼地读下去,根本停不下来,直到第九卷,以核爆般的轰华结尾收场(第一部)。我从没读过,从第六卷开始能把前面的人物和背景设定颠覆得如此厉害,无论剧情还是战斗都如此让人血脉喷张的小说。



『我的妹妹不可能这么可爱』：如果说平坂读是特立独行的轻小说家，这位伏见司就是丧心病狂的轻小说家了。妹控到极致的伏见老贼，啊不，老师，对待自己作品中的其他女性角色也毫不留情，也因此受到了众多粉丝的恶评。但即使如此，老师依然我行我素，这也算是一种才能吧……

『三坪房间的侵略者』：HJ文库的台柱。『三坪房间的侵略者』大概是唯一一部我认为文笔相当一般却非常喜欢的轻小说。健速作为『遥仰凰华』本校篇的脚本，写出来的东西很有GALGAME的风范。但经过了毫无波澜的前几卷，让人没有想到的是，这个故事在看起来像是番外的7.5卷中升华到了一个崭新的高度。“我来自百万岁月，千万旅程的彼端”这句话也成了让人感动不已的名句。如果你想要找一部故事能打动你的作品，我真心地建议你去读一读它。



『路人女主的养成方法』：嗯，在这篇文章里，用这部作品来收尾，真是再合适不过了。毕竟当



俺の妹がこんなに可愛いわけがない

伏見つかさ

Tsukasa Fushimi

Illustration・かんざきひろ

这期杂志上市的时候，动画第二季应该开播了。『白色相簿2』的脚本家、药王丸户史明倾情创作，知名画师深崎暮人倾力支援，这部作品简直像是在封面上写着四个大字“不看后悔”。当然，实际看过之后真的不会后悔，毕竟这部作品在剧情冲突、人际关系等各方面都描写得极为成功。话说，最新卷的剧情又爆炸了……

还有很多作品没有提到，这也从一个侧面说明，现在我们正享受着“流行时代”最充实的馈赠。这是最好的时代，但也是最坏的时代，诸多弊端正在越发清晰地显露出来。也正因为此，对当今的轻小说界，乐观和悲观的论调各执一词。但就我个人而言，既然轻小说走过了从无到有的过程，取得了今天的辉煌，我相信，未来的轻小说界，只会更加光明。毕竟，优秀的作家，永远不会绝迹。

祝愿未来，我们能看到越来越多脍炙人口的作品！▲

我们的GALGAME 2008-2016编年史

■文/如月千华 ■责编/岩烧碳渣 ■美编/塔里、小茧



在那之前…

2008年9月，2DM创刊，标榜着御宅生活志的本刊，在将东方、同人、Cosplay等在当时被认为十分偏门的内容推到广大读者面前的同时，GALGAME这一特殊的门类被拉上了台面。就好像说到我们不能忘记东方和Vocaloid，不能撇开现在舰娘和FGO一样，GALGAME的内容始终是本刊的核心内容之一。

在过去的100期里，我们既介绍elf、age等深受玩家喜爱的老牌厂商，也时时关注着最新的热点和名作。相信很多读者通过本刊知道了『YU-NO』，知道了『沙耶之歌』，也通过本刊与同好们分享过『秋之回忆』『Ever17』等曾经体验过的名字的心得，当然也我们编辑一起期待过『魔法使之夜』『白色相簿2』等大作的消息。经历了8年时光，国内杂志市场和环境发生了变化，读者和玩家群体发生了变化，理所当然的，源于日本的GALGAME的生态环境也较当初有了翻天覆地变化。在本次100期纪念中，我们就一起来说说这8年来受到关注的作品，一起回顾伴随我们成长的GALGAME自身的，发展轨迹。

过度与转型 2008-2010

如果说玩家们对GALGAME的需求，最初是源于对工口的需求，那么经过十几年时间的发展，在涌现了诸多剧本优秀感人的作品之后，玩家们对作品的追求逐渐转移到了"剧本"之上。然而，随着技术和画面水平的提高，在2005年前后，GALGAME的剧本开始出现了衰退的势头，取而代之是如今的角色萌，萌拔等后起之秀的突起。不过，在2008年的时候，大多数玩家还没有适应或是没有意识到这一转变，从玩家当年的选择可以看出，当时的市场结构依然是"以剧本为核心"时代的延续，直到2010年，众多与剧本为卖点的品牌逐渐没落之后，业界才迎来了又一次更新换代。

在这段时期里，以『缘之空』为代表的实妹系角色GAME席卷整个业界，可以说也对萌系的普及起到了很强的助推作用。而『BALDR SKY』和『晓之护卫』的成功，让制作者们体会到了分割剧本的甜头，引得许多厂商争相效仿。



FORTUNE ARTERIAL

中文名	命运动脉	出品	AUGUST
原画	べっかんこう、脳みそホエホエ(SD原画)		
剧本	榊原拓、内田ヒロユキ、安西秀明		
音乐	ActivePlanets		
发售日	2008年1月25日		

转学来到久违的小岛的主人公，在与旧识重逢的同时也结识了学生会副会长瑛里华，在得知她身为"吸血鬼"的秘密后，逐渐被卷入小岛上吸血鬼家族的斗争之中……通过『黎明前的琉璃色』大获成功，并且树立起良好品牌形象的八月社，经过长达一年时间的宣传和预热才推出了这一部被称为"过渡期"的作品。虽然仍然没有摆脱日常催眠的老毛病，但是通过八月社逐渐开始追求对故事的深度而让玩家对其留下了良好的印象。在现在来看，本作在八月社的历代作品里属于被容易被忽视的一类，而且虽然改编动画较为成功，但是总体来说生命力并不长久。但值得注意的是，本作却是八月社作品里日常卖萌和剧本深度之间的平衡把握得最好的一作。

暁の護衛

中文名	晓之护卫	出品	しゃんぐりら
原画	トモセシュンサク		
剧本	衣笠彰梧		
音乐	伊福部武史(BGM)、Angel Note		
发售日	2008年3月27日		

AB2旗下系列品牌しゃんぐりら在推出的『晓之护卫』就成为该系列转有品牌，也可见『晓之护卫』在当时的确是很有影响力的作品。痞子保镖受雇于贵族名家，作为保镖陪同千金大小姐就读贵族学校，这样的故事的确并不新鲜，但是在原画トモセシュンサク和写手衣笠彰梧这对组合的演绎之下，本作成为了一部有声有色，有笑点又有泪点的优秀作品。只不过当很多玩家都感到意外的是，这部最初感觉是以搞笑和卖萌为卖点作品，竟然经过后续两部『暁の護衛～プリンシパルたちの休日～』和『暁の護衛～罪深き終末論～』的补充和加笔变成了一个讨论深刻社会现实的作品。





11eyes - 罪と罰と贖いの少女 -

中文名	11eyes 罪与罚与赎的少女	出品	Lass
原画	萩原音泉、ちこたむ、小沢悠、鳴海ゆう、KENGOU		
剧本	LEGIO ん、剣技マナ、獅子雰麓		
音乐	坂本昌一郎 (BGM・SE 制作)		
发售日	2008 年 4 月 25 日		

作为一个拥有 14 年历史，并非很有个性的品牌，LASS 最为成功的作品就要数『11eyes』，但同时，要说最没有个性的作品，那恐怕也是『11eyes』。作为一部用萌系画风包裹的超能力中二战斗题材作品，本作与猎奇而简练的成名作『3days』相比，较多地将笔墨放在对日常和人物细节的刻画，也让作品更加大众化。用现在的眼光来看，本作更像是轻小说模式下的产物，虽然制作者有一定想法，但是实力不足，不过好在当时同类题材作品的 GAL 作品并不多见，而且贯穿多不作品的世界观设定也具有一定亮点，让本作登入名作之列还是没有问题的。



G 線上の魔王

中文名	G 弦上的魔王	出品	あかべぇそふとつぅ
原画	有葉		
剧本	るーすぼーい		
音乐	tiko-μ (BGM 制作)		
发售日	2008 年 5 月 29 日		

当年红人，被誉为社会派写手的るーすぼーい继 2005 年『車輪の国、向日葵の少女』之后推出的又一力作。为了阻止人类社会被破坏，主人公京介等人与被称为魔王的不明身份的存在展开了一场场头脑的较量。与魔王的对峙，对魔王身份猜疑……诸多环环相扣的谜题让许多玩家为之倾倒，而最后故事揭开的却是一场“赌上性命的纯爱”。本作在同年一举拿下了 moe game award 的大赏和剧本大赏等多个奖项，平心而论的确是一部优秀的作品。不过对于一路走下来的老玩家来说，诸多逻辑混乱的细节和缺乏说服力的叙述诡计使得本作比起宣传中的“推理”，更接近重视意外效果的“悬疑”。



ef - the latter tale.

中文名	悠久之翼后章	出品	minori
原画	七尾奈留、2C= がろあ～		
剧本	御影、鏡遊		
音乐	天門、柳英一朗		
发售日	2008 年 5 月 30 日		

由业界一流的 staff 练手打造的少数派 minori 的巅峰之作——的后篇。前篇讲述了地震后重建的小镇上发生的两个故事，而后篇的两个故事，则是发生在以受灾城市为原型新建的城市里。业界顶级的画面和演出，以及酝酿着淡淡哀伤和寂寞的文字，为玩家们奉献的是人与人内心的补完，以及人和希望的再生故事。对于玩家来说，或许更重要的是包含了过去篇中真女主角雨宫优子的故事——如果说前篇中制作者通过童话的讲述者 or 旁观者身份为大家勾勒出了一个女神般让人眷恋的神秘女性，那么后章，就是通过对她的毁灭来实现人们内心的再生。这虽然让无数粉丝捶胸顿足却也毫无疑问地让优子这一存在成为了心中的永恒。



るいは智を呼ぶ

中文名	智以类聚	出品	晓 WORKS
原画	さえき北都		
剧本	日野亘、衆堂ジョオ		
音乐	Angel Note、佐々倉マコト		
发售日	2008 年 6 月 26 日		

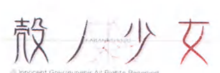
AB2 旗下品牌晓 works 的成品作，同时也是原画さえき北都 X 剧本日野亘组合的首次合作。主人公和久津智身负“不可让别人知道自己的性别”的诅咒，在平日生活中不得不男扮女装，他为了我改变现状而与几位同样背负着诅咒的少女们组成同盟，为了改变命运而展开了奋斗。女装，奇幻，战斗，青春……作品在公开之初曾因为杂糅进了太多元素而被质疑，不过借鉴『南総里見八犬伝』设计的复杂而深奥的世界观、通过冒险显现出的人物之间的羁绊和成长都获得了不错的评价。后来推出全语音版，为主人公智也增加了语音。



殻ノ少女

中文名	壳之少女	出品	Innocent Grey
原画	杉菜水姫		
剧本	鈴鹿美弥		
音乐	MANYO		
发售日	2008 年 7 月 4 日		

阴郁，狂气，猎奇，死之美……完美诠释 Innocent Grey 这一品牌特征的作品。虽说声称是“X 之少女”系列三部曲的第一作，但部分出场人物延续了品牌的成名作『恋狱月狂病』中的角色，也被看做是其续篇。故事发生在昭和 30 年，私家侦探时坂玲人在井之头公园接受了一位少女“寻找真正的自己”的委托，并以此为契机而被卷入了一系列猎奇杀人的悬案当中……故事整体以京极夏彦的著名推理小说『魍魉之匣』为框架创作，这有些过度的致敬虽然被人诟病，但是本作严格来说并不算推理，而是通过杉菜水姫的画和 MANYO 的音乐来享受气氛的悬疑故事。同一路线的续篇『虚之少女』已于 2013 年发售。





タユタマ -kiss on my deity-

中文名	游魂	出品	Lump of Sugar
原画	萌木原ふみたけ		
剧本	史方千尋		
音乐	大川茂伸		
发售日	2008 年 7 月 11 日		

现在的主流萌系厂商方糖社确定自身发展路线的作品，同时也是萌系角色 GAME 开始起步的代表作品。深山小镇中生活的主人公因为偶然解放了曾被认为供奉为神灵的种族——太转依。围绕着主人公和长着兽耳兽尾的少女们的恋爱，以及人与太转依之间关系等话题，故事就这样展开。本作除了“萌”之外，或许真的很难找到更好的评价点。故事平庸，缺乏起伏……在当时追求剧情和深度的玩家中间本作很不值一提，殊不知这却是后来萌系主流作品的标准形态……评价不上不下的『游魂』无法成为方糖社最优秀的一作，但它却必然是品牌最成功的作品。

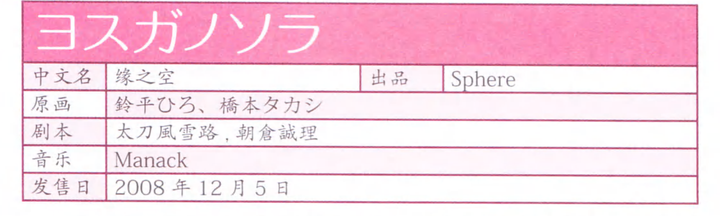


リトルバスターズ！エクスタシー

中文名	小小破坏者 !EX	出品	key
原画	樋上いたる、Na-Ga		
剧本	麻枝准、樫田レオ、都乃河勇人、城桐央		
音乐	麻枝准、折戸伸治、戸越まごめ、Manack、川相湊		
发售日	2008 年 7 月 25 日		

『リトルバスターズ !』（LB）虽然被认为是 Key 在『Clannad』的巅峰之后开始走下坡路的作品，但毕竟瘦死的骆驼比马大，LB 登场之后不管在各方面都能排进年度前三。Key 社首次选择以友情为主题的本作，主人公理树从一个内向，朋友不在身边就坐立不安的懦弱少年，在同伴的陪伴下一次又一次的选择和轮回中逐渐成长起来，并最终成为了同伴们的拯救者。由于无印版声优的选择就让人猜测到了 18X 版的可能性，而当 LBEX 推出之后也重新成为 2008 年度的大热门之一。当然，EX 中除了工口之外，追加的几条路线也颇有看点，特别是麻枝本人撰写的沙耶线，更是麻枝本人的又一次自我展现。





ヨスガノソラ

中文名	缘之空	出品	Sphere
原画	鈴平ひろ、橋本タカシ		
剧本	太刀風雪路，朝倉誠理		
音乐	Manack		
发售日	2008 年 12 月 5 日		

双亲失事之后，身为双胞胎的主人公悠和妹妹穹为了生活回到了乡下的老家，悠在同伴们的陪伴下逐渐走出阴影，但妹妹穹却始终困在自己的世界，找不到出口，兄妹间超越兄妹的感情则更像定时炸弹一般埋藏在两人之间……坦白的说『缘之空』剧本并不是优秀，但是本作成功地塑造了穹这样一个双胞胎的妹妹，以至于“穹妹”的存在意义已经远大于作品本身，她的诞生象征着“实妹”属性的崛起，对其后数年的黄油界带来了巨大的影响。诚然，本来妹系就是比较容易被接受的属性，但即便是真妹控，恐怕也没有没想到“实妹”的热潮会来得如此措手不及。



真・恋姫†無双 ～乙女繚乱☆三国志演義～

中文名	真・恋姫・无双 ～乙女缭乱☆三国志演义～	出品	BaseSon
原画	八葉香南、かんたか、片桐雛太、日陰影次、さえき北都等		
剧本	神代いづみ、Kバッジョ、assault、尾之上咲太、播磨与一、花七、新井しーな		
音乐	たくまる、水月陵、上原一之龍		
发售日	2008年12月26日		

2007年BaseSon这个名不见经传的小品牌，就借着家用机平台无双热推出了疑似标题欺诈的『恋姫†無双』。虽然吸引了很多目光最终评价却不过不失，而在一年之后，BaseSon竟然又接着发售了这一款打着重制之名的"完全版"。更加完善的剧情，更多的角色，更多的路线……这个从量变到质变的过程，让作品整体素质和含金量陡然提升，一举获得了同年Moe GameAward大赏。作品共包括超过50名左右的女主角，以史实为基准展开的魏蜀吴三大路线以及无数的支线并且并不含糊的剧本，就算不喜欢历史题材也能乐在其中的有趣展开……这些元素结合在一起造就了这样一部有笑，有燃，也有泪的三国演义。



俺たちに翼はない

中文名	我们没有翅膀	出品	Navel
原画	西又葵		
剧本	王雀孫，東ノ助（sub）		
音乐	アッチョリケ		
发售日	2009年1月30日		

尽管对于西又葵画风的批判从来没有停息过，但是Navel的作品却依旧能一次次成为大家关注的焦点。没有铃平广的原画的『俺たちに翼はない』又是一部印证了"姜还是老的辣"的作品。一开始作品存在3个性格各异的主人公，他们分别存在对应的女主角，故事也是在三个人视角的交替中展开。而这部起初看起来像是青春群像剧的作品到了第四章才会水落石出，当看似荒诞的设定揭露出来，却能让人感受作品特有的深度。剧本由曾经创造了Navel历史里拥有不可动摇地位的『樱飞』的老牌写手王雀孫撰写，在延续了他满口荤段子的话唠风格的同时，本作的确是一部能够给予玩家震撼和感动的好作品。



星空のメモリア －Wish upon a shooting star－

中文名	星空的记忆 Wish upon a shooting star	出品	FAVORITE
原画	司田カズヒロ、ミズタマ、GT		
剧本	なかひろ		
音乐	忍		
发售日	2009年3月27日		

原本一直靠着画师司田カズヒロ出色的画风撑场面的FAVORITE在写手なかひろ的给力发挥之下大获成功的作品，而原本在业界打拼了几年却没有混出名堂的なかひろ也奠定了人气的基础，一跃成为知名新锐写手。故事中主人公时隔多年重返故土，在记忆中的展望台邂逅了天降系的"死神"美少女。白天与新朋旧友们开始了新的生活，而夜晚则与"死神"美少女见面……在这样奇妙的生活中，玩家通关4位女主角之后才会开启真女主角——主人公患有重病的青梅竹马的路线，从而揭开标题中提到的"星空的记忆"的真相。本作虽然被诟病日常冗长，长到考验玩家的耐力，但总的来说不失为一部优秀的作品。



天神乱漫 LUCKY or UNLUCKY!?

中文名	天神乱漫	出品	ゆずソフト
原画	こぶいち：むりりん		
剧本	北川晴、天宫りつ		
音乐	Famishin(BGM)		
发售日	2009年5月29日		

本作是如今已是萌系一线厂商的柚子社，真正开始受到关注的重要作品。故事的主人公总是走霉运的"普通"青年，某天为了消除他的不幸，一位通过快递寄到他家的自称"神灵"的少女，与他开始了同居的生活。然而没想到，这位神灵少女自己也是一个麻烦制造机……总的来说是一部以欢乐日常为主要内容的萌系角色GAME，剧本本身缺乏深度，看看乐子和妹子卖萌就足以。用现在的眼光来看本作简直就像一部教科书一样，剧本体现了现今流行的各种元素。在萌系逐渐抬头的2009年来说，本作的成功可以说是一种必然。



真剣で私に恋しなさい！

中文名	认真和我恋爱!	出品	みなとそふと
原画	カワギシケイタロウ		
剧本	タカヒロ		
音乐	buzz free、まぁやん、I've		
发售日	2009 年 8 月 28 日		

『真剣』是如今在表舞台风生水起的タカヒロ在黄油领域最成功的作品。专精于御姐属性的タカヒロ从『つよきす』开始崭露头角，经过『君が主で执事が俺で』逐渐成熟，再到『真剣』，成功树立起了一块金字招牌。故事主要讲述善于头脑战的主人公与各位武力超强的“武士娘”们在武斗派写下普——川神学园里的欢乐日常。虽然是一部标准的后宫故事，但除了各个女主角们魅力十足之外，诸多由强大 CV 阵容演绎的配角们也充满魅力。在本作强大的人气基础之下，数年之后还陆续发售了进一步将本篇世界观扩展开的『真剑 S』和『真剑 A』系列，让『真剑』成为了近年来黄油圈少见的常青树。



きっと、澄みわたる朝色よりも、

中文名	从晴朗的朝色泛起之际开始	出品	propeller
原画	やすゆき、ヨダ (SD 原画)		
企画・剧本・监督	朱门优		
音乐	樋口秀树		
发售日	2009 年 7 月 24 日		

知名文青写手朱门优创作的他“最文艺”的作品，同时也被粉丝们誉为是朱门优的巅峰之作。故事讲述主人公在艺术系高中与幼年时相好的 3 个少女重逢，然而时过境迁，原来自称“四君子”的四人如今因为家庭、环境等各种原因成了路人。为了让大家取回从前的关系，主人公看准学校举办的祭典『彩生祭』开始了默默奋斗。朱门优精确地控制着剧本节奏一步一步地进入佳境，优雅的文字也为作品带来了独特的美感和浪漫之情。然而这样一部怎么看都是后宫剧的作品竟然是个一本道的故事，除了“真女主”之外的妹子全都是配角！这近似欺诈的结果让本作的评价蒙上了不少阴影。



eden* They were only two, on the planet.

中文名	伊甸 *	出品	minori
原画	ちこたむ、KIM ちー (男性角色)		
剧本	鏡遊		
音乐	天門、柳英一朗		
发售日	2009 年 9 月 18 日		

『ef』让 minori 迎来了全盛期后，minori 一度想让品牌跳出黄油界，作为短篇的『eden』即是在该路线上走出的第一步。不过作品虽然是全年龄版，但同时还发售了一张类似工口补丁的追加盘『eden* PLUS+MOSAIC』。在近未来，地球寿命将近，人类为了实现脱离地球计划而通过基因改造创造出了一种智能高于人类的女性改造个体 Felix，女主角紫苑就是其中的代表人物。故事讲述的就是在宇宙飞船的设计完成之后，决心逃离研究所前往外边的世界，在即将毁灭的地球上度过 Felix 短暂的余生。在壮大的世界设定之下，本作最终想要描写的就是这样一位为了人类奉献了一切的少女，以及他与护卫青年之间的“地球上最后的恋爱故事”。



夏ノ雨

中文名	夏之雨	出品	Cube
原画	兼清みわ、カントク		
剧本	绀野アスタ、皆本あいる		
音乐	ANZE HIJIRI（Peak A Soul+）		
发售日	2009 年 9 月 25 日		

CUFFS 旗下名牌 Sphere 的『缘之空』掀起的实妹热潮还在持续高涨之中的时候，CUFFS 新设品牌 CUBE 悄然地发售了『夏之雨』这样一部以“实姐”为题材的作品。不过本次剧本并没有像『缘之空』那样将故事重点摆在血缘的纠葛之上，“姐弟”关系并非症结所在。主人公和妹妹在单亲家庭中长大，他们的母亲不知道如何养育儿女，将他们送到了寄宿式学校。升上高中之后兄妹才回到家中，而这时母亲竟然将早已离婚的丈夫的女儿——也是兄妹俩同父异母的姐姐带回家与他们开始共同生活。透过这一家人相互之间的纠葛和矛盾，作者一丝不苟地描写了一部整个家庭两代人共同成长的人生话剧。



Steins;Gate

中文名	命运石之门	出品	5pb.
人设	huke	剧本	林直孝
原画	Acca effe，石井久雄，樋口聡一，みんめい		
音乐	音楽 ZIZZ，志倉千代丸，阿保刚，磯江俊道		
发售日	2009 年 9 月 25 日		

5pb. 联合 N+ 打造的科学 ADV 系列第二作，以时间穿越和 LOOP 为题材的本作成为了近年来最具影响力的品牌之一。中二满分的主人公冈部等人因为偶然开发出了能够让短信穿越时间的“电话微波炉”，而成为了未来世界的霸主 SERN 的目标。冈部为了拯救自己的同伴，夺回平淡的日常而一次又一次通过时间机器向命运发起了挑战……从故事结构来说，本作是一部传统的命运改变型的时间穿越作品，但是结合了历史上多种时间穿越旅行所创作出的“世界线振幅理论”，以及渗透在作品每一个角落的御宅文化等等许多特殊的要素却为其增添了前所未有的光环，让玩家们让其推上了神作之坛……



BALDR SKY Dive2“RECORDARE”

中文名	机甲天空 Dive2“RECORDARE”	出品	戏画
原画	菊池政治		
剧本	卑影ムラサキ、企画屋		
音乐	MANYO、Barbarian On The Groove、SHIM、I've		
发售日	2009 年 11 月 27 日		

地雷频发的戏画手中为数不多的王牌 BALDR 系列的重要作品——不如说正是本作将本系列推上了前所未有的高度。本作保留系列一贯的特征：文字 AVG 与机甲战斗的结合。作为一个本来重视游戏性的系列，如果是操作机甲的 2D 战斗系统做得好是理所当然，那么剧本的优秀才是本作真正深得人心的原因。作为 BALDR SKY 的后半部，本作故事逐渐切入核心，一步步走向真相。机甲与黑客，虚拟与现实……环环相扣的剧情最终为玩家揭露的是一个令人震撼的结局。算上前作，卑影ムラサキ和企画屋创作的故事成功地让玩家近百小时沉溺在赛博朋克的科幻世界中去。在 2010 年同系列还发售 FANDISC“DiveX”，延续了作品的人气。



2010年

素晴らしき日々 ～不連続存在～

中文名	美好的日子～不连续存在～	出品	ケロQ
原画	基 4%、硯、籠目、karory		
剧本	SCA-自、文音、藤倉絢一、千歳		
音乐	RYO、松本文紀		
发售日	2010 年 3 月 26 日		

ケロ Q 和枕社的创始人兼主力画师兼主力写手兼各种职务的 SCA-自数年磨一剑的大作。在玩家们还没有放弃黄游剧本的 2010 年，『素晴日』是承载了大批玩家的期望，经过不折不扣的工匠精神打造的众望所归的作品。虽然打着青春群像剧的幌子，但是作品内容涉及了重口和猎奇，有郁也有泣，用到多重人格梗，讲到了扶他，并且仿佛用了制作者的浑身力气融入了晦涩的哲学思考。超长的感情煎熬和文字精神攻击带来的杀伤力坦白地说让体验这部作品的过程并不“快乐”，但是当玩家陪伴主人公走到最后一刻，相信你一定能够明白本作的确如 SCA- 自本人所说的那样，是一个讲述如何获得幸福的作品。



WHITE ALBUM2 ～introductory chapter～

中文名	白色相簿 2 序章	出品	Leaf
原画	なかむらたけし、十条たたみ		
剧本	丸戸史明、企画屋		
音乐	石川真也、中上和英、松岡純也、衣笠道雄		
发售日	2010 年 3 月 26 日		

想想现在这提起所谓“白学”就有人当街起哄的情形，或许部分后来才知道什么是白学的玩家无法想象，当叶子社最初宣布挖出十年前『白色相簿』来制作续篇的时候，老玩家脸上是什么样的表情。因戏画旗下咖啡女仆系列的知名写手丸户史明主动提出企划的本作，延续前作的两大主题：音乐（偶像）和三角关系，并将前作社会人的立场改为更容易受玩家接受的高中学园，作中虽然没有前作写手原田宇陀儿那么文艺气息，但丸户对于人物和感情塑造的优势则使得本作更加大众化。或许是枪打出头鸟，在发售之后立刻因为过短的游戏时间，崩坏的立绘和 CG 等负面因素被玩家和舆论推上了浪尖……



リアル妹がいる大泉くんのばあい

中文名	实妹相伴 2 的大泉君	出品	ALcot ハニカム
原画	風見春樹、タコ焼き、あおなまさお		
剧本	おぅんごぅる		
音乐	森まもる		
发售日	2010 年 5 月 28 日		

这是以创新为品牌标志的 ALcot ハニカム推出的一款实验性的短篇作品，在实妹大潮中受到关注较多的一作。官网上就赫然写着“献给对现实的妹绝望而在游戏中追求理想的老哥们”，身为死宅池面的主人公必须在傲娇冷漠的实妹和从屏幕里跳出来的温顺老实义妹之间做出选择。游戏流程很短，游戏内容薄弱事件稀少，这也严重影响了人物的发挥，但妹系剧本作者おるごぅる在字里行间表现出了一种温馨感，以及无比接近现实的生活感。不少玩家都表示该作的日常生活让他们联想到了自己现实中的兄妹交往，而没有妹妹的败者们也从中找到了自己“理想的兄妹关系”。

恋色空模様

中文名	恋色空模样	出品	すたじお緑茶
原画	るちえ、広瀬まどか		
剧本	氷雨こうじ		
音乐	SENTIVE、石川直人、アムーヴ、椎名治美		
发售日	2010 年 3 月 26 日		

说起萌系角色 GAME，大家可能首先想到的都是当今的三座大山：柚子社、SAGA PLANETS 和 Clochette，不过在 2010 年前后，正处于巅峰期的すたじお緑茶才是萌系的代表品牌。本作是すたじお緑茶的第七部作品，讲述了少年少女们为了阻止学校被废校的危机，而与企图从中谋利的大人们斗智斗勇的青春恋爱故事。故事分为描写平淡欢乐日常的第一部，与描写“学园革命”的第二部，以及被划分为第三部的女主角个人路线。从结果来看，这三大部分最受欢迎的却是第一部，这也确定了本作“萌系角色 GAME”的本质，从这一角度来看，本作素质的确很高，但是过于冗长的共通线（第一部 + 第二部）还是成为玩家诟病的对象。



エヴォリミット

中文名	进化	出品	Propeller
原画	中央東口		
剧本	東出祐一郎		
音乐	Antistar，村上純		
发售日	2010 年 5 月 28 日		

这是黄油界著名画师中央东口与燃系硬派剧本写手东出佑一郎合作在 propeller 推出的第三部作品，在题材和内容逐渐轻化的 2010 年显得颇具异色，也正因如此受到了大批核心玩家的青睐。故事题材依然是超能战斗，不过扩展到了宇宙规模。描写了通过特殊矿石得到强化的人类，与来自宇宙的敌人战斗的故事。本作品融入了“进化”这一主题，在深度上更值得玩味，然而让人比较意外的是，本作加入了大量日常描写和搞笑的部分，反倒本应该重点的东出祐一郎战斗部分较以往的作品大幅缩减，导致在吸引了大批对日常和冷笑话赞不绝口的玩家的同时，也被部分老玩家指责为不完全燃烧的残次品……



処女はお姉さまに恋してる 2 人のエルダー

中文名	少女爱上姐姐 两位 Elder	出品	キャラメル BOX
原画	のり太		
剧本	嵩夜あや、assault、草薙		
音乐	ZIZZ		
发售日	2010 年 6 月 30 日		

如果说将伪娘带入大家视线的是『はぴねす！』，那么将女装潜入发扬光大的，毫无疑问就是キャラメル BOX 大名鼎鼎的『少女爱上姐姐』了。本作是其 2010 年发售的续篇，由同样的 STAFF 打造，并且完全延续了前作的风格，在似曾相识的环境和氛围中，玩家将扮演贵族美男子乔装成为美少女，进入贵族女子学校生活。少女文学般的文字风格营造出让人陶醉的独特气氛，细致的内心描写又突显出剧本创造的温馨色彩。剧本写手嵩夜あや经过几年磨练，对文字和故事节奏的把握更加从容。由于背景设定的不同，故事的展开虽然相比前作增添了一层忧郁的色彩，但总体还是笑料不断，是一部绝不缺乏欢乐和感动的优秀作品。



黄昏のシンセミア

中文名	黄昏之禁药	出品	あっぷりけ
原画	オダワラハコネ		
剧本	桐月		
音乐	鷹石しのぶ (BGM) , Angel Note		
发售日	2010 年 7 月 22 日		

本作是 Ab2 旗下小品牌あっぷりけ——也是オダワラハコネ x 桐月这对组合的第三作。利用暑假时间返回老家探亲的主人公孝介，被卷入了当地发生的神秘事件之中，而孝介的双胞胎妹妹咲夜担心哥哥的安危，也回到了故乡，殊不知当兄妹俩都回到这片土地上，一切才刚刚开始……玩家需要在各条路线中寻找“天女传说”的线索，经过讲述千百年前真相的过去篇，并最终迎来真正结局。剧本作者桐月用带有特殊韵味的文字，用掺杂了 SF 元素的方式，讲述了一个延续千年之久的悲恋故事。而作为实妹大军中的一员，本作基于“建立在亲情上的爱情”这一创作理念塑造出了一对关系非常特殊的兄妹，给玩家们留下了极其深刻的印象。

恋と選挙とチョコレート

中文名	恋爱选举巧克力	出品	sprite
原画	春夏冬ゆう		
剧本	竖木功、藤井和敏 (辅助)		
音乐	I've、, Elements Garden		
发售日	2010 年 10 月 29 日		

新品牌 sprite 的处女作，后来因为 TV 动画而被大家熟知，借清新脱俗的画风和大力度的宣传，在当年掀起了不小的波澜。作品以超大型学园高藤学园为舞台，主人公为了保护他所在的不正经社团“食品研究部”不被学生会的整改运动波及，决心要成为学生会会长，为此与同伴们一起投入到与几大强豪的选举战争当中。将选举作为题材的本作立意比较新颖，选举活动中涉及的知识和方法也给人煞有介事的感觉，不过“选举”却没能与另两个关键词“恋爱”和“巧克力”很好地结合起来。由于角色设置和剧本比较狗血的缘故，对于本作第一女主角千里的接受与否，很大程度决定了玩家对本作的评价……



失われた未来を求めて

中文名	寻找失去的未来	出品	TRUMPLE
原画	深崎暮人、黒谷忍、成瀬未亜 (SD 原画)		
剧本	沢柾機、サイトウケンジ、太田僚		
音乐	羽鳥風画		
发售日	2010 年 11 月 26 日		

有着票房毒药之称的画师深崎暮人，在『水平線まで何マイル ?』吃了闭门羹之后卷土重来的作品。厂商请来了三位还算有一定资历的写手，力求 (抛开写手们的特长) 创作一部通过穿越时光来改变命运的感人大作，然而讽刺的是，本作依然没有逃离既不叫好又不叫座的命运。未来的主人公们为了改变“现在”的一场悲剧，而一次又一次地挑战命运，最终解除了命运的死循环，获得了失去的未来。仅从穿越和轮回的剧情主线来说，本作十分值得称道，而且画面、系统和音乐等制作方面也几乎无懈可击，可是无聊日常与主线的严重脱节，两者比例失衡等问题导致玩家在游戏过程中痛苦不已。



の一ぶる☆わーくす

中文名	华贵奋斗记	出品	ゆずソフト
原画	こぶいち、むりりん、こもわた遙華 (SD 原画)		
剧本	J・さいろー、北川晴、天宮りつ		
音乐	Angel Note , Famishin		
发售日	2010 年 12 月 24 日		

经历了『天神乱漫』的历练之后，柚子社对于角色魅力的把控能力已经产生了质的飞跃，而在 2010 年发售这一部『の一ぶる☆わーくす』，在很长一段时间里都是柚子社评价最高的作品。故事讲述穷学生主人公因为与某位贵族富二代长相声音都一模一样而被请去当替身，代替富二代前往贵族学校，在高富帅和白富美之间过上了隐瞒身份的校园生活。这虽然看起来是一个不正经地搞笑剧，但是在不正经的设定之上，柚子社却一丝不苟地刻画着作中的每一个人物，特别是生性善良的主人公通过自身的努力和奋斗获得了白富美们青睐的过程，作为正剧也很值得一看。



"十年之痒" 2011-2013

随着娱乐快餐化渗透到各个行业，业界的内容结构进一步轻化。许多萌系的台柱厂商——SAGA PLANETS，Clochette 等都在这段时间内迅速崛起。当厂商意识到就算没有史诗级的剧本，只要能创造出讨人喜欢的角色，依然能够播得好评，那么从成本和发展的角度考虑，更多的厂商都愿意选择成本和门槛更低的"角色 GAME"来确保自己的口碑。而这一时期，也是现今创立于 2000 年代的主流厂商们纷纷迎来 10 周年的时段，于是各种 10 周年纪念作铺天盖地地展开，也算迎来了一段不小的高潮。除了日常系萌系作品泛滥之外，伪娘题材（包括但不限于女装潜入）犹如雨后春笋一般爆发出来，并逐渐造就了现在这看一个妹子先看有木有小 JJ 的扭曲时代（摊手）。

值得一提的是，游戏业界（包括传统家用机平台）整体的萎缩，玩家们要求越来越高，从这一时期开始，大多数游戏厂商都不太愿意开发完全新作，而开始强调品牌战略、系列化、以及对旧作的重制。在黄油业界里，最先引导这种思路就是叶子社。在 2010 年前后就挖出 10 年前的『白色相簿』以及『花冠之泪』，并逐渐推出重制版和续作，也为后来『传颂之物』新作做好了铺垫。Alicesoft 和 eushully 等老牌厂商也随即在新作之前凭借经典作品的重制来维持人气和产品线。

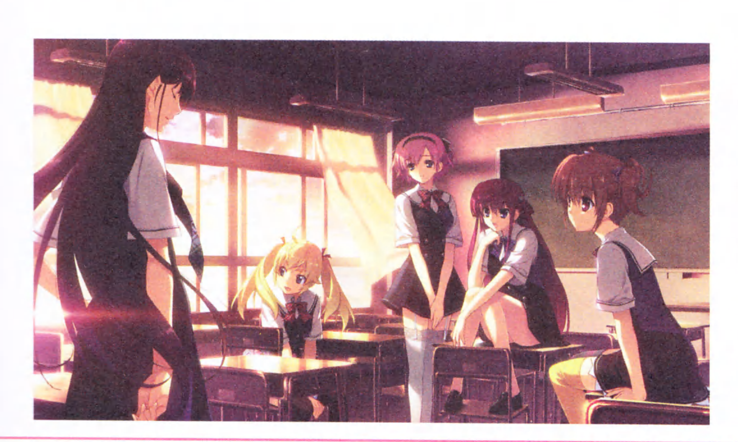


2011年

グリザイアの果実 - LE FRUIT DE LA GRISAIA -

中文名	灰色的果实	出品	FrontWing
原画	フミオ，渡辺明夫		
剧本	藤崎竜太、木緒なち、桑島由一		
音乐	母里治樹、藤間仁、藤田淳平、Elements Garden		
发售日	2011 年 2 月 25 日		

老牌厂商 FrontWing 为这一部完全新作请来了当时正因为『化物语』而如火如荼的渡边明夫与本社招牌画师フミオ合作，写手阵容集合了木緒なち等在业界打滚多年的老手，连音乐也请到了在动画作品吃得正香的 Elements Garden……怎么看都是要好好大干一场的架势。剧情围绕着身份神秘的主人公，与 5 位各自背负着罪孽的少女们，展开了成长和救赎的故事。剧情本身和文笔虽然算不上顶级水平，但是写手卖力地表现，STAFF 投入心血地制作，总的来说为本作换来了极高的品质。不过，当本作获得成功，FrontWing 有了足够的底气之后，玩家们才知道，这其实只是一个开始而已。



穢翼のユースティア

中文名	浊翼的尤斯蒂娅	出品	AUGUST
原画	べっかんこう		
剧本	榊原拓，内田ヒロユキ，安西秀明		
音乐	スミイ酸、ActivePlanets，Thomas Bianco		
发售日	2011 年 4 月 28 日		

作为八月社十周年纪念作品，八月社峰回路转地推出了一部相当严肃的黑暗幻想。深邃的世界观设定，深刻的人物塑造以及不献媚、不妥协的剧情，这些在八月社作品里从未被当作重点过的部分，本次成为了故事的核心。一直想要创作正经幻想题材作品的写手べっかんこう的确竭尽全力，描写出了一部在近乎绝望的世界里，人们为了爱和希望拼命挣扎和成长的故事，让人口服心服。至今，玩家们对于本作的赞誉仍然没有停止，但是叫好不一定叫座的确是一条真理，『浊翼』虽然让八月社获得了前所未有的好名声，但对于内容逐渐轻化黄油圈来说，它所带来的收益或许并不能达到制作者的预期。



大帝国

中文名	大帝国	出品	ALICE SOFT
原画	はぎやまさかげ、おにぎりくん、むつみまさと、MIN-NARAKEN 等		
剧本	ふみゃ、六花梨花、イマーム、HIRO、史方千尋、和知まどか等		
音乐	Shade，水夏える		
发售日	2011 年 4 月 28 日		

以游戏性见长的 ALICE SOFT 的名作『大番长』『大恶司』系列的最新作。官方曾经以“为了提高游戏品质而回炉重做”为由长期跳票。游戏类型是地域压制型 SLG，本次是以大宇宙为舞台，玩家扮演帝国海军的提督率领自己的军队在浩瀚的宇宙中与其他势力角逐。众多充满的魅力角色依旧是本系列的重大卖点，别的可以不提，本作中登场的“元首”雷蒂娅可是当时人尽皆知的角色。不过问题在于核心的系统方面，虽然整体自由度高于前作，但各方面平衡性没把握好，让游戏过程中难度非良性增加。老玩家们总结作为“大”系列比失望，但客观来说还是一部还算有趣的 SLG。



カミカゼ☆エクスプローラー！

中文名	神风探索者	出品	Clochette
原画	御敷仁		
剧本	J・さいろー，冬雀（冬寂、北島夏），姫ノ木あく		
音乐	Elements Garden(BGM)		
发售日	2011 年 5 月 27 日		

故事发生在生存环境逐渐恶劣、人类开始出现特殊能力者的近未来，舞台是一座人造陆地城市里，专门培养教育特殊能力者的学校。某一天，没有特殊能力的主人公却受邀来到这所学校，与成为同伴的少女们开始了新的生活，他们在调查学校周边问题的途中，逐渐了解到城市和学校背后的真相……拥有御敷仁和しんたろー两大招牌画师的 Clochette，经过数年的累积，终于在这一作人气爆发。该社“童颜巨乳”人物形象和色彩厚重的上色风格是人气的基础，作品多以萌系的角色 GAME 为主，满足这些条件，剧本再多讲究一些，那么成功就是理所当然的——本作就是这样的作品。



女装山脈

中文名	女装山脉	出品	脑内彼女
原画	あおぎりぺんた		
剧本	西田一、芳井一		
声优	民安ともえ、小倉結衣、鈴宮まい		
发售日	2011 年 6 月 17 日		

创立于 2007 年的品牌“脑内彼女”原本只是一个以拔系小品作维持生存的小品牌，却突然因为这一部看似荒诞的『女装山脈』成为了年度热点之一，并且还因此制作了续篇。本质上来说『女装山脈』也是一部偏向拔作的小品，不同的便是作中女主角性别都为“男”。深山老林里有一个只存在男性的村落，在这里只要圣水男人也能怀孕……有这种破天荒的设定在跟前，或许没哪个玩家能严肃起来，可剧本写手竟然还用神话和传奇的方式来为这份荒唐提供了依据。另一方面，别管“她们”多萌多软，骨子里还保留了几分男性的思维。这就是本作与随便找个妹子画上小 JJ 就叫伪娘的大路货不太相同的地方。



2011年6月17日発売
ジャンル:男と男の娘はHできるんだよADV
価格:3,800円(税別)/3,990円(税込)
メディア:DVD-ROM/ダウンロード
ダウンロード版　同時発売!
原　画:あおぎりぺんた
シナリオ:西田一・芳井一



Rewrite

中文名	改写	出品	Key
原画	樋上いたる		
剧本	田中ロミオ、竜騎士07、都乃河勇人		
音乐	井内舞子、折戸伸治、細井聡司、麻枝准、水月陵、MintJam、三輪学		
发售日	2011 年 6 月 24 日		

在 Key 的变革期诞生的『Rewrite』注定将是一部特殊的作品。一直作为招牌的麻枝准退居 2 线负责质量监督，写手则是田中罗密欧 + 龙骑士 07（+ 都乃河勇人）这样“名作合成公式”一般的组合，话题性和关注度在当时都是杠杠的。由于采纳了画师樋上多年来想要画幻想战斗剧的希望，本次故事充满了各种超自然元素（当然以前也有啦），拥有改写自己身体能力的主人公，与超自然研究会的同伴们在解决一个个事件的过程中逐渐被卷入了“盖亚”和“守护者”两大组织之间，牵扯到世界存亡的战斗之中。虽然这是一部不像出自 Key 社之手的作品，但是在鬼才田中罗密欧所构架的让人叹为观止的世界观和剧本之下，还是让大批玩家为之折服。



Hyper→Highspeed→Genius

中文名	光速思考守护者	出品	ういんどみる
原画	ミヤスリサ、ユキヲ		
剧本	サイトウケンジ、三日堂、深山ユーキ		
音乐	羽鳥風画、Elements Garden		
发售日	2011 年 6 月 24 日		

风车社十周年纪念作品，也是一部颠覆了玩家对厂商印象的优秀作品。从内容来看，本作是超能力战斗题材。世界上一部分年轻人拥有特殊能力，被称为“守护者”，这也导致了守护者受特权保护的现状。渴望改变普通人会受到歧视和压迫的扭曲社会，身为普通人的主人公利用自己“高速思考”能力伪装成守护者，进入了守护者育成学校，试图帮助三位女主角各自的阵营在选拔圣女的战斗中获胜，以此来得到能够改变世界的力量。剧情跌宕起伏，选择不同阵营会从不同角度和立场展开故事，而让人震撼的是，不论选择哪条路线，主人公都会在结尾得知自己选择的未来令人绝望的现实，只有在最终路线中人类才能找到新的可能性……



恋愛 0 キロメートル

中文名	恋爱零距离	出品	ASa project
原画	夕凪セシナぱん太柊暁生		
剧本	天都十全廣瀬一貴		
音乐	rian、山下航生		
发售日	2011 年 10 月 28 日		

在剧本内容逐渐轻化的当今业界，ASa project 是少数积极迎合潮流，又能打出独自特色的品牌，而它真正被玩家所熟知就是从本作开始。故事中有 4 个男孩的家庭和有 5 个女孩的家庭是邻居，女孩家的单亲妈妈想要一个儿子，而男孩家的单亲爸爸想要一个女儿，于是两家就决定让各家其中一个孩子交换去隔壁家生活。虽然 90% 的对话不是荤段子就是颜艺，但内容的重复度却不算高，而且人物性格设计得也很恰当，所以整个游戏过程大部分时间都是欢乐愉快的。而更难能可贵的是，剧本作者天都在铺天盖地的笑料中间还嵌进了不少表现亲情和友情的小片段，使得整个剧本内容不至于太空洞干瘪。



ボクの彼女はガテン系 / 彼女がした事、僕がされた事 / 巨乳妻完全捕獲計画 / ボクの妻がアイツに寝取られました。

中文名	我的女友是蓝领	出品	elf
原画	門井亜矢、ゆずちち		
剧本	土天冥海		
音乐	筒井香織、未来、MaRBiN、Sinn.planet		
发售日	2011 年 12 月 8 日		

几乎不见任何宣传，正式标题还长得像个低价纯拔作，然而在发售后却得到玩家们一致的好评：“NTR 系的巅峰”“这辈子玩过最厉害的 NTR 游戏”……2011 年已经步入垂暮之年的昔日王者 elf，为我们带来的就是这样一部可能一辈子都无法忘怀的作品。宝刀未老的土天冥海利用整整十年的时间跨度，讲述了一段在真爱和肉欲之间挣扎的故事，其中玩家看到的不仅是人物的堕落和妥协，还有成长与坚持。虽然有不少人主张“NTR 游戏里不需要纯爱”，但笔者认为正因为有了这一点不向肉欲低头的真爱，本作才能摆脱“NTR= 拔系”的印象，成为一部震撼人心的作品。



WHITE ALBUM 2 ～ closing chapter ～

中文名	白色相簿 2 终章	出品	Leaf
原画	なかむらたけし、桂枝毛、柳沢まさひで		
剧本	丸戸史明		
音乐	石川真也、中上和英、下川直哉、松岡純也、衣笠道雄		
发售日	2011 年 12 月 22 日		

『序章』过去将近两年时间，作为完结篇的『终章』才终于与玩家见面。故事的舞台是序章三年后的大学校园，又一个白色相簿的季节。经过长达 40 小时左右的剧本，作者丸户史明用一如既往细腻而又讲究的感情描写，近乎虐心的情节设置，成功地俘虏了一批又一批的玩家，对于本作我们的确不用再过多介绍，不管你是雪菜党、冬马厨还是只打酱油的春哥黑，都不得不承认，被人戏谑为“脱宅神作”和“白学”的本作，已经成为了现象级的作品。一夜之间，音乐 + 三角恋这曾经被用烂的题材又变成了潮流的标志，大批作品争相效仿。



2012年

はつゆきさくら

中文名	初雪樱	出品	SAGA PLANETS
原画	ほんたにかなえ、とらのすけ、ちまろ		
剧本	新島夕		
音乐	水月陵 (KIYO)		
发售日	2012 年 2 月 24 日		

在一个活生生的人和通过返魂香而继续存在于现世的“故人”共存的城市里，少年少女们围绕这个城市过去发生的事件、围绕着彼此的罪孽和约定复仇和奋斗，最终一共走向“毕业”的故事。作为 2010 年至今业界少有的泣系作品，本作的登场引发了轩然大波。尽管作品在叙述方式上还有所欠缺，但曲折离奇的剧情和感动的结局足够让其成为年度话题作之一。从这之后，原本默默无闻的写手新岛夕一跃成为知名写手，并以此为跳板在之后的数年里成长为当今业界的一线写手；原本名不见经传的 SAGA PLANETS 也以此为导火线，成为业界具有代表性的萌系厂商。



魔法使いの夜 -WITCH ON THE HOLY NIGHT-

中文名	魔法使之夜	发售日	TYPE-MOON
角色原案	武内崇	原画	こやまひろかず
剧本	奈須きのこ		
音乐	芳賀敬太、深澤秀行		
发售日	2012 年 4 月 12 日		

最初只是当做一个“小菜”作品，因为太长的制作周期和太多来自玩家的期待，在不知不觉中成为了 2012 年业界的重头戏——然而讽刺的是，本作却是与业界主流趋势完全相反的三无作品——无工口、无选项、无语音，是一部纯粹得不能再纯粹的视觉小说。作为蘑菇创作的原点，『魔法使之夜』也是型月世界架构的基础，人物也是蘑菇作品中许多角色的原型，设置为泡沫经济时期的时代背景甚至也是情怀和精神层面的原点。这部作品不像『月姬』和『Fate』那样拥有明确的目的性和激烈的矛盾，它在短短的游戏时间里，通过华丽的演出效果和让人沉浸的美妙音乐，提供给玩家的是一个“世界”，以及一段能让粉丝沉浸在型月世界里的“时间”。



D.C.III ～ダ・カーポ III～

中文名	初音岛 3	出品	CIRCUS
原画	鷹乃ゆき、たにはらなつき		
剧本	たけうちこうた、望月 JET、愛羽、雨野智晴		
音乐	猫野こめっと，本田宗		
发售日	2012 年 4 月 27 日		

作为时隔多年的『D.C.』系列正统续篇，本作内容结构比较特殊。故事最开始是类似序章的“初音岛篇”，时间是『D.C.II』的 50 年后，主人公等人在调查不枯樱花的过程中，樱花树再次绽放，到此初音岛篇结束，时间回溯到 100 年前的英国伦敦，讲述的是『D.C.』初代中登场过的主人公纯一外婆一辈的故事。即使故事舞台不在初音岛上，但依然保持了系列原有的气氛和风味，人物适当地卖萌，没有过度的表现，情节适当地煽情，没有过于深刻的仇怨，讲述着温馨而惬意的故事，给予观赏者适当的感动。作为承载了马戏团极大希望的本作，一开始是以全年龄的形态登场，5 年来它逐步推出 18X 版、“初音岛篇”的后日谈，却还有妹子无法攻略……



すぴぱら - Alice the magical conductor. STORY #01 - Spring Has Come !

中文名	-	出品	minori
原画	七尾奈留、庄名泉石、結城辰也		
剧本	御影、鏡遊、竹田		
音乐	天門		
发售日	2012 年 5 月 18 日		

从『ef』的 Fandisc『天使の日曜日』开始，minori 就下着一盘很大的棋，在其中登场的魔女爱丽丝，就是后来这部全年龄＋分割商法作品『SPPL』的核心角色。minori 在本作中倾注了全力，却导致血本无归，并引出了一连串破产危机……这部轻松愉快的作品其实还是获得了很多玩家的肯定，作品以魔女这一超现实的存在为切入点，在平淡而轻松的气氛中，对幸福和取得幸福的方法做出讨论，这种风格和形式非常符合现在剧本内容轻化趋势。虽然故事并未完结，但无法再投入同等成本打造大作的 minori 一度表示放弃，但经过数年时间的回血，官方也表示会尽力让玩家们看到『SPPL』后续的故事。



この大空に、翼をひろげて

中文名	在这苍穹展翅	出品	PULLTOP
原画	八島タカヒロ、基井あゆむ、田口まこと(SD 原画)		
剧本	七烏未奏、紺野アスタ、奥田港		
音乐	おおくまけんいち		
发售日	2012 年 5 月 25 日		

以近未来的都市为舞台，滑翔机部的少年少女们胸怀着各自的思念为了飞上蓝天而努力奋斗，从而获得了人生中的重要成长。在 2011 年靠『すきま桜とうその都会』获得关注的七鸟未奏和因『夏之雨』而广受好评的紺野アスタ都是值得信赖的写手，两人共同打造了这部以蓝天为背景的青春学园剧，最终成功荣获“moe game award”的年度大赏。以讴歌青春和追逐梦想为题材的本作，并没夸张的剧情，也没有冲击性的深仇大恨。平淡而朴实的故事展开，在出色的气氛渲染的作用下，深深地打动了大量玩家，此外身患残疾的第一女主角羽羽音小鸟在当时也是玩家热议的话题。后来延伸出多部 FANDISC 和番外篇，也足以证明本作的人气之高。



終わる世界とバースデイ

中文名	终结世界与生日	出品	コットンソフト
原画	司ゆうき		
剧本	海富一、狩野伊太朗、御導はるか、片岡とも，池波智香		
音乐	Elements Garden、Ebi、SENTIVE , SHIM、bassy、project lights		
发售日	2012 年 7 月 27 日		

受到『2012』和玛雅预言的影响，2012 年终末题材作品频出，本作便是其中得分最高的一作，然而它本质上却是一部披着终末外衣的 SF 作品。故事前期，主人公带着已故亲友的妹妹入莉一起与几位同伴凑在一起解决神秘“预言者”的问题，但在三位女主角的路线中，世界末日还是以各种形式突如其来地降临。到后半玩家才知道，这看似 LOOP 的世界，其实是未来的主人公为了拯救早已去世的入莉而创造的虚拟空间。虽然类似普通萌系学园的日常让人体验起来很尴尬，但是抛出真相之后的展开却十分精彩，当然更重要的是，一个看似平凡的设定却在故事最后结局之时变为击溃玩家泪腺的强力一击……



いろとりどりのヒカリ

中文名	五彩斑斓的曙光	出品	FAVORITE
原画	GT、司田カズヒロ、なつめえり		
剧本	漆原雪人		
音乐	忍 (BGM)，		
发售日	2012 年 8 月 31 日		

在『星空的记忆』之后，玩家对 FAVORITE 的关注度陡然提升，因此 2011 年的新作『いろとりどりのセカイ』也备受期待。但游戏上市之后玩家们却发现作品就像半成品一样还没有展开铺叙故事就草草收尾，这导致第一批玩家纷纷给出了差评。然而转机却发生在第二年，被称为续篇的 Fandisc『いろとりどりのヒカリ』登场之后。许多真爱粉发现这部 FANDISC 的内容超过了本篇水平，不但补完了前作欠缺的部分，漂亮地回收了众多伏线，还让前作本身的主题得到升华。这样的评价传开之后，不但让『ヒカリ』作为 FANDISC 获得好评，还大幅提升了本篇『セカイ』的评价，这在 GALGAME 历史上也是少见的亡羊补牢成功案例。



ルートダブル -Before Crime ＊ After Days-

中文名	双重路线	出品	イエティ
原案・监督	中泽工		
原画	みけおう	剧本	月島総記
音乐	佐藤拓馬		
发售日	2012 年 9 月 28 日		

曾经制作了『EVER17』等传世佳作的制作人中泽工带来的超大作。故事讲述一座位于城市郊外的研究所发生炉心融解，共有 9 名男女被困于 lab 地下。故事从失去记忆的救助员的逃生剧和被困在研究所的青年在故事 6 天前的经历这两大视角展开叙述。封闭，神秘又高科技的设施，突如其来的事故引发的灾难，在被封闭的空间中仅有的短暂逃生时间，以及已经明确交代的相同角色处在不同时空间的双视点……这些明显指向“无限轮回”系列的元素让老玩家们雀跃不已。环环相扣的剧情，被严密回收的伏笔再一次证明了中泽工在故事构架上面近乎天赋的才能。



辻堂さんの純愛ロード

中文名	辻堂小姐的纯爱路线	公司	なとカーニバル
原画	みこしまつり		
剧本	さかき傘		
音乐	琉姫アルナ(BGM)		
发售日	2012年9月28日		

作为タカヒロ一手栽培的弟子，さかき傘的这部作品虽然题材大方向上和タカヒロ得意的分野相同，是学生+战斗题材，但本作中没有タカヒロ作品中一贯的“同伴之间的友情”，描写的重点也并非不良之间的斗争，而是一般人主人公和不良少女跨过理解的鸿沟最终走到一起的故事。因为是中等价格作品，本作只有三个女主角，但是剧本中对不良少女们的刻画，以及男女主角感情的发展都可圈可点，完全给人物超所值的感觉，在极高的人气支撑下，本来作为短线作品的本作也推出了FANDISC『辻堂小姐的婚姻路线』。不过由于一般人主人公是用于和不良少女们做对比的存在，他过于“天使”的性格可能会让人感到不爽。



月に寄りそう乙女の作法

中文名	近月少女的礼仪	出品	Navel
原画	西又葵、鈴平ひろ、羽純りお		
剧本	王雀孫、森林彬、東ノ助、真紀士		
音乐	Arte Refact		
发售日	2012年10月26日		

Navel的十周年之际，西又葵大妈召回了昔日好友铃平广打造的本作，从各种意义上都充满了纪念意义。不过作品的题材却是Navel从未涉及过的伪娘——准确的说是女装潜入。虽然在女装盛行的年代这多少有些跟风感觉，但以王牌写手王雀孫为首的写手阵为我们带来的毫无疑问是一部综合品质极高的作品。世界名家大藏家当主与下人女子之间的私生子大藏星游，在表妹的协助下为了学习服装设计而女扮男装潜入了世界顶级的服装设计专业女子学校。作品一开始严肃了不到二十分钟就转入了荒诞而夸张的展开，不断抖出让人捧腹不已的笑料以及荒诞中一丝不苟的人物描写更让人心悦诚服。



2013年

時計仕掛けのレイライン —残影の夜が明ける時—

中文名	时钟机械的Ley Line - 残影之夜黎明时 -		
出品	UNiSONSHIFT：Blossom	原画	ぺろ、うらび
剧本	風間ぼなんざ、西ノ宮勇希、市川環(辅助)、小沢裕樹(辅助)		
音乐	水月陵		
发售日	2013年1月25日		

在发售“时钟机械”这个系列之前，UNiSONSHIFT：Blossom在玩家间的印象里还是依仗画师伊东杂音卖人气的萌系厂商，但是这个推理与奇幻结合的系列却是一部格外正经的作品。其在2012年发售的第一部，因为剧本较短而且主要用于交代背景和埋伏笔，剧情的亮点不多所以评价并不高，但时隔半年之后的这部『残影之夜黎明时』正式突入故事核心，剧情跌宕起伏，通过简单的叙述诡计等手法，将中前期散布着的大量伏线在后期高潮之处一口气回收，让人感觉十分震撼和痛快。后续第三部『朝雾中凋零之花』已于2016年发售，系列顺利落幕，各种成功的元素使之成为了近年来不可错过的优秀作品之一。



大図書館の羊飼い a good librarian like a good shepherd

中文名	大图书馆的牧羊人	出品	AUGUST
原画	べっかんこう、脳みそホエホエ、夏野イオ(原画補助)		
剧本	榊原拓、内田ヒロユキ、安西秀明		
音乐	小高光太郎、スミイ酸、藤井亮太、ActivePlanets		
发售日	2013年1月25日		

八月社在尝试了沉重风格之后，重回萌系路线的一作。在一座大型学园都市里，以女主角白崎绪美和主人公筧京太郎为中心组成的“图书部”为了实现绪美想要让学校生活更美好的愿望，而帮助她参加学生会竞选，而与此同时，围绕着学校里流传的被称为“牧羊人”的神秘存在，引导着对生活非常淡泊的京太郎探寻幸福的意义。剧本结构比较特殊，分为侧重描写角色表里两面的支线和直奔故事严肃主题的主线，这种将角色GAME和剧情GAME组合起来的表现方式是八月社在萌系作品领域打滚多年摸索出的新道路，尽管还有改进的余地，但也不得不为公司敢于创新的精神表示致敬。



虚ノ少女

中文名	虚之少女	出品	Innocent Grey
原画	杉菜水姬		
剧本	鈴鹿美弥		
音乐	MANYO		
发售日	2013 年 2 月 8 日		

Innocent Grey 于 2008 年发售的『壳之少女』的续篇，延续了 IG 社作品一贯的特征：猎奇、残酷、悬疑。本次故事发生在前作的多年之后，新增了一位男主角，实质上是以双主角不同视点的方式推进故事。或许因为大量新人物出场，本次剧本长度堪称是 IG 历史之最，这导致『壳之少女』时期事件间的简略紧凑荡然无存，取而代之的是为玩家提供了更长的时间沉溺在那深入骨髓的昭和风情之中。剧本一直不算是 IG 的强项，但是在有能将极端的美与极端的残忍相结合的杉菜水姬的加持之下，依然能够在同类型作品里立于不败之地。



僕が天使になった理由

中文名	我成为天使的理由	出品	OVERDRIVE
原画	藤丸		
剧本	那倉怜司		
音乐	milktub		
发售日	2013 年 2 月 28 日		

冷无缺男主角在练习弓箭的时候，失手将冒失天使"射"了下来，为了负责他无奈地开始协助天使的工作——把心灵受创的人们所掉落的"心的碎片"还给它的主人，从而帮助他们成就恋爱。本作的共通线就是撮合不同的恋人构成的，这些小故事都写得相当精巧，随后的个人线更深入描写角色的过去和内在。但一定要注意的是本作故事并非普通卖萌甜系，而是借用超现实主义和夸张手法，通过共计 10 个恋爱故事描写了人生和恋爱中各种可谓残酷和虐心的问题。如果觉得对甜腻的纯爱校园物审美疲劳了，不妨装上本作，体验一下苦中带甘的"大人的味道"吧。



ハピメア

中文名	幸福恶梦	出品	Purple software
原画	月杜尋、克、こもわた遥華 (SD 原画)		
剧本	森崎亮人		
音乐	アブカワオサム		
发售日	2013 年 2 月 28 日		

2012 年的『未来ノスタルジア』取得成功之后，萌系主流画风的月杜尋和以"导弹胸"著称的克联合作画就成了紫社的主力标配。故事的主人公幼年失去了妹妹，并一直因此生活在阴影之中，高中生活中某一天，妹妹突然以恶梦的形态出现在他梦中，以此为契机，他开始频繁地与数位少女共有一个充满奇幻色彩的梦境……这个故事穿梭与梦境和现实之间，向观众们展示了少年少女相互支撑共同成长，告别了过去阴影的过程。本次逐渐步入正规的写手森崎亮人的超水平发挥，笔下生动饱满的人物，如堕烟海的舞台和雾里看花般的阅读感，颇具寓意的故事都本作获得成功的原因。



ChuSinGura46+1 -忠臣蔵 46+1-

中文名	忠臣蔵 46+1	出品	Inre-soft
原画	ぬい		
剧本	葉山こよーて		
音乐	井原恒平 (BGM)		
发售日	2013 年 5 月 31 日		

『ChuSinGura46+1』本是同人社团れいんどっぐ在 CM 上从 2011 年开始以中篇作品形式陆续发售了 3 作的系列作品，两位主创咬牙成立了公司 Inre-soft，将三部作品汇总并增加了大量新的章节后，以商业作品的形式推进了市场。这部以日本历史上著名的忠臣蔵的故事为题材的作品，主人公作为一名现代的青年穿越回到元禄年间，成为 46 位忠臣中额外"+1"的一员，从不同路线和角度来重新演绎了忠臣蔵的故事，对日本传统武士道精神也有一番作者自我的展现。凭借"萌"与"传奇"之间的良好结合，再添加上"历史"与"武士娘"这类佐料，本作最终成为了 2013 年毫无争议的最大黑马。



レミニセンス

中文名	回忆录	出品	てぃ～ぐる
原画	トモセシュンサク		
剧本	衣笠彰梧		
音乐	Barbarian On The Groove		
发售日	2013年5月31日		

由『晓之护卫』原班人马打造的“续篇”，继承了『晓之护卫』中类似两个不同体制地区相互对抗的背景，本作中人类转入了地下避难所生活，主人公作为协调官不断处理在相邻的两座避难城市之间的各种政治经历乃至文化的问题，并最终在同伴的支持下走向被政府隐藏的真相。『晓之护卫』的主人公在本作中更换了一个身份出现在玩家面前，依然起着重要的作用，而他的女儿更是故事女主角之一。时隔多年，主笔衣笠的叙事能力公认地有了加强，但是挖坑不填的毛病依然没有好转——不但本作结尾留下了众多没有回收的伏笔和线索，就连后来推出的名为续篇的FANDISC『レミニセンス Re:Collect』里，同样没有把话说干净。



君と彼女と彼女の恋。

中文名	你与她和她的恋爱	出品	NitroPlus
原画	津路参汰		
剧本	下倉バイオ		
音乐	Swinging Popsicle		
发售日	2013年6月28日		

由GALGAME战士下仓バイオ创造的“纯爱”作品，讲述的是一个“究极”的三角恋爱故事。到一周目男主角向青梅竹马告白迎来了美好的结局为止本作还是很普通的故事，但作品从此才刚刚开始：因为偶然机会获得了游戏控制权的青梅竹马的少女，为了不让主人公离自己远去，会千方百计的阻止玩家进入其他路线，后来甚至劫持和改造了游戏的系统，有如GM一般将主人公囚禁在自己的世界里，见招拆招一般与玩家斗智斗勇，玩一般GALGAME时常用地读档、查攻略、SKIP等手段再此都不再有用……本作给与玩家的是一种前所未有的游戏体验，这种大胆而充满挑战性的手法，不但让大批玩家纷纷拜倒，更获得了同业者们的欢呼喝彩。



フレラバ ～Friend to Lover～

中文名	朋友恋人	公司	SMEE
剧本	木村ころや、早瀬ゆう、松倉慎二、柊晴空		
原画	ひなたもも、REI、あめとゆき		
音乐	Angel Note		
发售日	2013年6月28日		

为区别与普通萌系角色GAME，在2012年前后，以秀恩爱为主要内容的イチャラブ系逐渐抬头。SMEE作为老牌厂商hook的子品牌，就是将イチャラブ系逐渐推上主流的先驱者之一。本作内容非常简单明快，男主角需要在一个学期的时间内通过与女主角们的日常交谈和互动掳获芳心，随后一边享受甜蜜的恋爱期到处闪瞎别人的狗眼一边继续加深对妹子的理解，最终帮妹子解开心结后才是Happy End。本作之所以获得成功，就是因为写手阵容对从朋友到恋人的过程，以及成为恋人后增进感情的过程，所作的细致入微的描写，为玩家带来了非常甜蜜而且舒心的感受。



なつくもゆるる

中文名	夏云飘飘然	出品	すみっこソフト
原画	笹井さじ、イチリ(SD原画)		
剧本	渡辺僚一		
音乐	SHIM		
发售日	2013年6月28日		

继2012年『はるまで、くるる。』之后，すみっこソフト和新锐写手渡辺僚一联手打造的，披着后宫恋爱剧外皮的科幻大作。作品表面上描写的是在封闭学园里少年少女们经历一段气氛有些诡异的恋爱故事，但本作却是货真价实的终末系科幻题材，讲述的是在10^72年的未来，已经肉体已经消亡的人类为了从无数种可能性中摸索让人类能够延续下去的可能性。本作难能可贵的是用煞有介事的理论为解释这一现象，为理工科和喜欢考据和研究的玩家提供了不少的乐趣。就像前作中一开始让人觉得不适应的后宫设定，其实是含有特殊意义的一样，本作中所有女主角都是LOLI也包含了作者特殊的用意。真的不是因为他是loli控哦!



坚持与创新 2014-2016

萌系主流的形势成为定局之后，大小厂商争相推出设定和人物都很相似的萌系作品，难免出现同质化的现象，于是许多有想法的厂商开始从萌系中谋求新的关注点。这其中一方面部分原本主打剧情的厂商，开始在作品那种融入更多的萌系元素，让作品看起来更加“流行”。原本的萌系厂商则逐渐在萌系的框架内做文章，分别将イチャラブ系和萌拔系发扬光大的 SMEE 和ま～まれぇど就是其中的代表，就连萌系领军人物八月社为了维持萌系和剧本深度的平衡也一直在做着各种尝试;而正是因为在这样的大环境下，依然坚守着剧本大作阵地的厂商，才会备受关注——枕头社的『樱之诗』，N+ 的『彼女恋』都是让人肃然起敬的入魂之作。另外不得不提的是，这一时期的市场轻量化进一步加剧，厂商为了更快的回收成本，开始更多的愿意推出中低价格的作品：以 feng 为首的许多厂商开始尝试分割角色路线作为低价作品发售的方式，light 新设品牌 Campus 专门推出中短篇作品，甚至开始尝试共同路线（全年龄部分）无料，个人路线（エロ内容）收费的新形式。



12の月のイヴ

中文名	12 个月的夏娃	公司	minori
原画	柚子奈ひよ、高崎まこ、庄名泉石		
剧本	竹田，镜游，铁鹭		
音乐	天門，柳英一郎		
发售日	2014 年 1 月 31 日		

继『夏空的英仙座』之后，让 minori 确定今后发展方向的一作。本作讲述一个未来身患绝症的少女，为了寻找自己患病的原因以及拯救自己的方法而通过神秘的力量回到了过去——父亲还在上高中的年代。经过多次轮回，少女终于身为主人公的“父亲”相恋，两人虽然想要打破被诅咒的命运，却发现他们的邂逅才恰恰是这场悲剧的起因……三个女主角路线并非单纯平行世界，而是连续构成了一个一本道的故事。与 minori 过去的作品相同，本作穿越时空的神秘力量只不过是一种设定，是为了描写故事和人物的铺垫而已，作品核心内容是利用这样一个看似荒诞的故事表现了什么是“相信”，什么是“正确道路”，以及什么是“为他人生活”。



ハローレディ！

中文暂译	你好・女士!	公司	晓 Works
剧本	日野亘、衆堂ジョオ		
原画	さえき北都		
音乐	Angel Note		
发售日	2014 年 3 月 28 日		

来路不明的主人公突然转学来到培养特殊能力 halo 的使用者的学园，在这个能力阶级分明的校园里，他一开始就不由分说地对学校拥有顶级势力的数位少女发起了挑战……本作总的来说就是一部“哈姆雷特”式的复仇故事，游戏里也散布着各种对莎士比亚的致敬和捏他，重要的场景和战斗戏贯穿了舞台式的演出和台词，给人带来了特殊的阅读感。作为“核心”的复仇部分始终很爽快，男主角对复仇的态度非常坚定，没有那么多婆婆妈妈的说教和心理斗争，真正做到了人挡杀人佛挡杀佛。作为日野亘、衆堂ジョオ＋さえき北都组合的新作，虽然不及“撸智”的成就，至少也是 2014 年非常亮眼的作品，值得体验。



Clover Day's

中文	四叶草的日子	出品	ALcot
原画	仁村有志、ちこたむ、鳴海ゆう		
剧本	空下元、宫蔵、保住圭、濑尾顺		
音乐	Manack、MANYO		
发售日	2014 年 3 月 28 日		

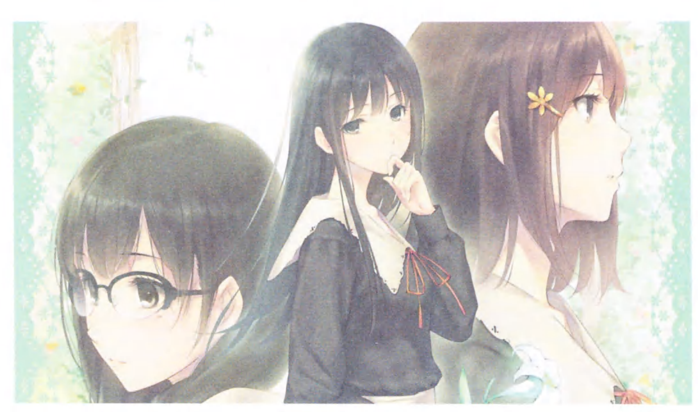
『Clover Day's』这部作品，首先是作为 2012 年和 2013 年的愚人节捏他登场，经过几次变化最终才以 Alcot 的十周年纪念作的名分尘埃落定。作为品牌处女作『Clover Heart's』的续篇，本作延续了前作的世界观，故事发生在前作多年之后的同一个小镇上；并且继承了前作重要标志——双胞胎，并且继续对"家庭和成长"进行了讨论。不过本作还对家庭的羁绊进行了拓展，让它不限于血亲之间，而是将小小的群体，同伴与友人之间的共同感情也囊括在其中，作中所展现的少年少女之间不变的友情，他们在寻找幸福的过程中互助互爱的景象无疑便是这一点的表现。



FLOWERS -Le volume sur printemps-（春篇）

中文名	花 春篇	出品	Innocent Grey
原画	杉菜水姫		
剧本	志水はつみ		
音乐	MANYO(Little Wing)		
发售日	2014 年 4 月 18 日		

着重表现妖异和猎奇的 Innocent Grey 和杉菜水姬做起了校园百合，从各种意义上都颠覆了 IG 的品牌印象。不过实际上，若是对 IG 过去作品比较熟悉，那么各位大概能够看出，杉菜水姬其实一直就想创作百合题材的作品。事实证明，杉菜水姬的画与百合题材的契合度也非常之高，而另一方面，IG 作品里本来不算灵光的推理悬疑，放在小大小闹的学园背景下或许更有说服力。本作春篇是春夏秋冬四部曲的第一部，很大程度上是起到了背景和角色介绍的作用，让玩家们体验了作品气氛的同时，埋下了大量伏笔，为后续篇章做铺垫。作为续篇的『夏』与『秋』目前已经发售，整个系列的故事渐入佳境，但是『冬』却还遥遥无期……



魔女こいにっき

中文名	魔女恋爱日记	公司	Qoo brand
原画	小桜りょう、狗神煌、朝倉はやて		
剧本	新島夕、博恵夏樹、佐藤礼		
音乐	樋口秀樹、水月陵		
发售	2014 年 5 月 30 日		

凭借『初雪樱』一举成为知名的新岛夕在离开 SAGA PLANETS 之后，立刻成为业界炙手可热的写手。在 Qoo brand 这个可以说为他创立的新品牌旗下，公开的第一部作品除了他本人之外，还集合业界一流的原画和音乐，可谓声势浩大。故事讲述在一个怀古风情的小镇上，家里经营着理发店的高中少女爱丽丝捡到一本神秘的笔记，爱丽丝在被笔记上的一个个恋爱故事所吸引的同时，也逐渐了解到关于自己的，被遗忘的恋爱和失恋的真相……从介绍中给人感觉本作是一个带有一些奇幻色彩的平淡的恋爱故事，但是随着故事推进，我们才会接触到背后庞大的世界观，不过归根结底，新岛夕在本作中讲述的依然是他一贯的话题——无法结果的恋爱。



ひこうき雲の向こう側

中文名	航迹云的彼端
公司	FLAT
原画	プリンプリン
剧本	さかき傘
发售日	2014 年 1 月 31 日

这是一直靠捡别人的企划发家致富的 FLAT 旗下难得的原创作品——而且还是它家首部恋爱学园剧。作中人物面对恋爱和生活或多或少都各有障碍，他们在女主角瑛莉组织的社团活动——通过盗摄等方式观察他人的恋爱，甚至为了考验他人的真爱而故意设置难题，这种触及道德底线的方式去"学习恋爱"。为了加大矛盾的冲击性，さかき傘设置的情节多少有些夸张和牵强，解决方式也难逃都合的标签，但是本作直面"什么是恋爱"，"如何克服恋爱中的困难"这些根本问题的姿态，以及画龙点睛的 ED 还是让本作横扫了同期"学园恋爱"这个类别的所有作品，让热爱这一题材的玩家仿佛遇上了及时雨一般前仆后继。



星織ユメミライ

中文名	星织梦未来	公司	tone work’s
原画	武藤此史、唯々月たすく、恋泉天音、秋野すばる、柚木ガオ(SD原画)		
剧本	丘野塔也、白矢たつき、にっし～、今科理央		
音乐	天門、MANYO、水月陵、碓氷悠一朗、しょうゆ、Meeeon、どんまる		
发售日	2014 年 7 月 25 日		

tone work’s 本是黄油大厂 Visual Art’s 为纪念 20 周年而设立的新品牌，其在 2012 年处女作『初恋 1/1』后取得了不错的成绩，其后又经过一年多时间漫长的制作，推出了又一部声势浩大的作品『星織ユメミライ』。本作依然坚持描写“等身大的恋爱”的原则，剧本十分平淡而注重角色的真实感，故事分为“school 篇”和“after 篇”。前者即是讲述少年少女们在学校里相识相知到相恋的过程，而后者则是描写他们进入大学、毕业工作、甚至结婚生子的故事。由于前后两个篇章的容量几乎相同使得本作用拥有庞大的文字量，通关时间更达到了 80 小时之久。总的来说，除了游戏时间较长之外，本作是一部相当适合入门的王道恋爱作。



あの晴れわたる空より高く

中文名	渡过晴空比天更高	出品	Chuablesoft
原画	ちり		
剧本	範乃秋晴，草壁よしお(辅助)		
音乐	けんせい		
发售日	2014 年 9 月 26 日		

本作号称是 Chuablesoft 的十周年纪念作品，但实际上并感觉不到什么纪念成本。不过自从 2012 年招牌画师ぎん太脱走后，Chuablesoft 陷入了一段迷走期，成功获得了 2014 年 MOE GAME AWARD 大赏银赏的本作倒是可以看做品牌翻身的标志。本作将故事设定在航天科技较现在更加平民化的近未来，讲述了一座乡间学校的几位少年少女为了实现自己的火箭顺利升空而努力奋斗的故事。虽然听起来荒诞无稽，但本作本质上还是以“社团活动”为主轴展开，以“努力、友情、胜利”的王道系剧情为卖点的作品。制作者通过将“火箭制造”的技术问题与日常生活相融合的方法加强了代入感，让观众们更能为主人公们为了梦想奋斗的青春故事感动。



蒼の彼方のフォーリズム

中文名	苍蓝彼岸的四重奏	出品	Sprite
原画	悠木いつか、鈴森、丹羽ことり(SD原画)		
剧本	木緒なち、渡辺僚一、陸奥竜介		
音乐	Elements Garden		
发售日	2014 年 11 月 28 日		

本作可以说是证实了“资本就是一切”的这一道理在工口业界照样适用的作用。铺天盖地的广告宣传，充实的经费带来的细腻制作，优秀的流通渠道实现的全方位覆盖……这部 2014 年 MOE GAME AWARD 大赏作品，毫无以为是在用钱堆出来的成功。作品以运用重力靴在空中进行的运动——Flying Circus 为题材，讲述了一个很有日本运动题材作品风格的故事。这 Flying Circus 是由写手木緒なち构想，而擅长科幻内容的渡辺僚一进行完善，虽然设计得还算比较严密，但由于在现实里没有参考物，所以观众感觉还是“什么都可能发生”，这实际也为故事中的超展开和都合提供了借口。



彼女のセイイキ

中文名	她的圣域	出品	feng
原画	涼香		
剧本	なかひろ		
音乐	ほーの、タナトシ、じゅんや、堀江晶太		
发售日	2014 年 12 月 19 日		

Feng 在 2013 年反响平平的『ちいさな彼女の小夜曲』过后没多久就公布了标记为“8th”的新作，连详细都没公布，却又在 2015 年闪电推出了“9th”『彼女のセイイキ』。这就是 feng 尝试单路线分割商法的“圣域”系列的第一作，由于附带抱枕的特典版售价高达 1 万日元，还留下了买抱枕送游戏的梗。其后续作品『妹のセイイキ』和『学校のセイイキ』相继在 2015 和 2016 年发售。本系列虽然剧本由なかひろ撰写，但实质上却是 feng 第一部萌拔作品，对故事性不要抱太大期待。Feng 靠本系列回了不少血，应该是有功夫去开发 9th『夢と色でできている』了——虽然现在连发售日都还没有。



2015年

ぼくの一人戦争

中文名	我的一人战争	出品	あかべぇそふとつぅ
原画	有葉		
剧本	るーすぼーい		
音乐	西坂恭平		
发售日	2015年2月27日		

AB2旗下有叶Xるーすぼーい这对黄金组合久违的完全新作。本作故事讲述的是海边小镇上的，少年少女们被卷入了一场以各自的羁绊为砝码的奇幻战斗。在这场战斗中，他们必须召唤友人来保护自己才能生存下去，但是如果让同伴在游戏中战败，那么两人之间现实里的羁绊也会消失。るーす通过这奇特的规则，在故事中一面歌颂了少年少女们的友情，一面刻画着他拿手的"人性"。不过实际上，本作的确就是一部恰如其分的中等价格作品，内容比较单薄，るーす的发挥也没有达到老玩家的期待——这种情况与同年发售的打着タカヒロX王雀孫这种大牌组合的新作『姉小路直子と銀色の死神』实在与出一辙。



サノバウィッチ

中文暂译	魔女的夜宴	公司	YUZU SOFT
原画	むりりん、こぶいち		
剧本	天宮りつ、保住圭、籐太		
音乐	Famishin		
发售日	2015年2月28日		

萌系一线厂商柚子社通算第八作。能够感知他人情绪的主人公，某一天发现了同班女生宁宁秘密——她是一个为了实现愿望而收集着心灵的碎片的魔女，而她使用魔法的代价则是会不受控制的"发情"……由于上一作『天色＊アイルノーツ』剧本让玩家大失所望，再加上本作有一个女主角会"发情"的设定，有人更像拔作靠拢的感觉，所以即便是系列老玩家起初都对本作持观望态度，可事实上，即便本作有一个荒诞的设定和开场，但是凭借写手们出彩的角色塑造，以及所有路线结束之后RESTART篇那画龙点睛的一笔，最终让本作得到了与曾经被认为是"柚子社最强剧本"的『のーぶる☆わーくす』比肩的超高评价。



花咲ワークスプリング！

中文名	鲜花盛开的勤勉之春	出品	SAGA PLANETS
剧本	Haneneko、砥石大樹、御厨みくり		
原画	ほんたにかなえ、とらのすけ、茉宮祈芹		
音乐	POP HOLIC、水月陵、Arte Refact		
发售日	2015年3月27日		

当红写手新岛夕退社后，SAGA PLANETS的第二作。经过四季系列SAGA PLANETS已经树立起了良好的品牌形象，出于玩家们对品牌的信赖，即便新岛出走之后的上一作『カルマルカ＊サークル』依然得到了相当优秀的成绩，但是其剧本的软肋却直接导致本作的销量明显下滑。从这一作开始，SAGA PLANETS逐渐转型为与柚子社定位相似的萌系角色GAME厂商。故事讲述把"全力懒惰"作为人生信条的男主人公某一天突然受邀半强制地加入了一个名叫幽灵部的可疑社团，聚集在这里的是一群对过去抱有深刻留念的"幽灵部员"们。将告别过去走向未来作为主题的本作，虽然依然跳不出角色GAME的范畴，但是对剧本的处理比前作已经有所好转。



Evenicle -イブニクル-

中文名	夏娃年代记	出品	ALICE SOFT
类型	RPG		
原画	八重樫南、はぎやまさかげ、MIN-NARAKEN		
剧本	イマーム、よーいちろー、ヨイドレ・ドラゴン		
音乐	水夏える、PKタートルズ		
发售日	2015年4月24日		

本作是ALICE SOFT久违的正统原创RPG作品，从设定上来说是2013年『どらぺこ！』的关联作品，虽然剧情上没有直接联系，世界观也不同，但『どらぺこ！』中的重要角色在本作中仍然有重要地位，并且沿用了曾因『闪乱神乐』系列名声大噪的画师八重樫南。仅看故事大纲本作倒是个非常传统的少年冒险RPG，一个拥有特殊身份的乡下野小子只身一人外出闯荡，在成过程中逐渐了解世界的真相和阻止了重大的阴谋。只不过本作主人公外出冒险的目的是为了娶自己的两个姐姐为妻子，而一路上遇到的同伴也都是被他收服的三妻四妾……剧情主要在欢快的气氛中展开，但也包含了ALICE SOFT特有的"郁"和成人元素。



すみれ

中文名	菫色	出品	ねこねこソフト
原画	秋乃武彦、笹井さじ、司ゆうき、あんころもち、オダワラハコネ等		
剧本	片岡とも、御導はるか、池波智香、海富一		
音乐	project lights，Elements Garden，井出今日子，Ebi，SENTIVE		
发售日	2015 年 5 月 29 日		

猫猫社半死不活的生存状态一直让 FANS 担心品牌是否能够顺利存活，再加上曾经为大家带来无数感动的片冈的作风似乎已经不太适应当今的业界。15 周年的纪念作的『すみれ』就是一部彻底卖情怀的作品。本篇故事中讲述了四个通过 SNS 网络游戏相互牵系在一起的对现实感到无奈和绝望“社会不适合者”，通过互助和互爱最终重获生活的信心，并一起回归社会生活故事，在这里我们能看到片冈以往作品里那股“猫味”的破格发挥；而作为附加的“GAL 学园”的纪念模式里，玩家可以在其中随机碰见曾在猫猫社作品中登场的各种各样的角色，触发大大小小的事件，部分玩家对此甚至给出了“这才是本体”的超高好评。



Angel Beats! -1st beat-

中文名	天使的脉动 -1st beat-	出品	Key
原画	Na-Ga，鈴木 FALCO、風瑛なづき、永山ゆうのん、桜葉樹里		
剧本	麻枝准、魁、樫田レオ		
音乐	麻枝准、竹下智博、ANANT-GARDE EYES		
发售日	2015 年 6 月 26 日		

前前后后花费了 5 年时间来准备和制作的本作，在当今业界毫无疑问算是屈指可数的大作。作为 1st beat，故事以动画原作的第一话到第十话为蓝本制作，可攻略角色包括岩泽，由依和松下三人。本作很大程度上还只是停留在“动画剧情改编”的层面，主线剧情几乎没有任何变动，不过整个流程加以了相当浓厚的 Key 社风格，数量惊人的选择支和让人捧腹不已的夸张恶搞的确让本作体现出了与动画不同的乐趣。死后世界的设定虽然有种为惨而惨的刻意之感，但角色们在生前的那种绷劲神经的窒息感，被逼入绝境的绝望感，死后对人生不公的叹息和怨恨，反倒是表现出了 Key 作品中前所未有的充满“泥土臭”的“人情味”。



うたわれるもの 偽りの仮面

中文名	传颂之物 虚伪的假面	出品	AQUAPLUS
人设	みつみ美里、甘露樹		
剧本	菅宗光、まるいたけし、涼元悠一、中村浩二郎、幕羽松葉		
歌手	Suara		
发售日	2015 年 9 月 24 日		

在 2010 年的时候，叶子社的全年龄马甲 Aquaplus 曾公布了包括『白色相簿』重制版在内的一系列家用机作品，还有一部重要作品『花冠之泪』的续作已在 2014 年发售，但由于剧本张力不足，战斗条件过于苛刻等原因获得的最终成绩一般。而这一部『传颂之物』的续作，战斗方面加强了前作特色的连击系统，为 SLG 的战斗带来了快感而大受好评，系列完结篇的第三部『二人の白皇』也已于 2016 年发售。这两部作品将世界观从日本列岛拓展至远东、西伯利亚等地区。通过新作人物的努力逐步解决了相关的历史遗留问题，前作未尽的人物也有了一个比较圆满的交代。随然剧情整体存在一些值得商榷之处，但瑕不掩瑜，依旧较为圆满的完成了系列完结作的任务。



サクラノ詩 - 櫻の森の上を舞う -

中文名	樱之诗 - 在樱之森的上空飞舞 -	出品	枕
原画	基 4%、籠目、狗神煌、SCA- 自（すかぢ）		
剧本	SCA- 自（すかぢ）、浅生詠（真琴线担当）		
音乐	ピクセルビー、RYO、松本文紀		
发售日	2015 年 10 月 23 日		

枕头社传说中跳票 11 年的“处女作”。SCA– 自洋洋洒洒几百万字的剧本，围绕着绘画和艺术的话题，讲述了有如快乐王子一般将为了周围的幸福而牺牲自己的主人公，最终寻找到自己幸福的故事。总的来说，本作的剧情并不是特别复杂，套路也没『素晴日』那么深和巧妙，但是日本人对于美学的理解可以说是渗透在了游戏中，作品对于人物的塑造方式也与一般角色 GAME 大相径庭，是通过表现他们艺术理念、对于美的理解角度来展现人物特征。在这废萌当道的时代，本作荣获 2015 年 MOE GAME AWARD 大赏，2ch 评选 2015 年最佳 GALGAME 等等各种殊荣更是证明了，这场跨越了 11 年的情怀，的确是不会被时代淹没的“真货”。



恋×シンアイ彼女

中文名	恋爱 × 深爱的她	出品	Us:track
原画	きみしま青、しらたま、倉澤もこ		
剧本	新島夕、真崎ジーノ、茶渡エイジ、条智涼介		
音乐	水月陵		
发售日	2015 年 10 月 30 日		

本作以“令人心动害羞到不好意思看的初恋故事”宣传语，再加上新岛夕这位专业拆鸳鸯的毒写手，一时间也成为了业界焦点。故事中，立志成为小说家的主人公因为一段酸楚的初恋，变得无法直视恋爱，这导致他写不出恋爱故事。而随着附近街区几所学校的合并，曾经渐行渐远的初恋女孩儿再次出现在自己的眼前，又一个恋爱和失恋的故事就这么开始了。本作在人设原画和音乐两方面无可挑剔，而排除以往作品乱七八糟的奇幻元素后，这的确是一部很纯粹地直面“恋爱”本身的故事，但玩家们对待“初恋”的不同态度，却导致对剧本却形成了严重的两极分化。不过多数玩家还是希望新岛在今后的作品里善待自己的男女主角（笑）。



果つることなき未来ヨリ

中文名	来自无尽的未来	出品	FrontWing
原画	フミオ、INO、渡辺明夫		
剧本	桑島由一、藤崎竜太、安堂こたつ、かづや		
音乐	ピクセルビー、松本文紀		
发售日	2015 年 11 月 27 日		

『灰色』系列完结之后，FrontWing 再次召集了主力 STAFF 推出的又一部同规模的“大作”。二战时期身为零战驾驶员的主人公在向敌军发起自爆冲撞之后发现自己在一个生活着龙族，犬族等异种族的异世界醒了过来，为了寻找回到自己的世界并继续报效祖国的方法，他跟随着龙族的公主一起行动，并逐渐被卷入异世界各势力之间的战争。作为一部异世界冒险物语，本作将各种族之间的历史，不同种族在战争上的不同立场作为主要描写内容，总的来说还是很精彩的。遗憾的是，虽然拥有详尽的世界观设定，包括异世界的地理环境，各种异种族的能力，科技和魔法水平，但是限于篇幅却并没有得到更好的发挥和挖掘，这或许是在为后续故事做铺垫吧。



見上げてごらん、夜空の星を

中文名	仰望夜空的星辰	出品	PULLTOP
剧本	紺野アスタ、高嶋栄二		
原画	八島タカヒロ、基井あゆむ、田口まこと（SD）		
音乐	ツーファイブ		
发售日	2015 年 12 月 18 日		

PULLTOP 延续『この大空に、翼をひろげて』的路线，打造的又一部青春学园剧。少年少女们为了头顶的星空聚集到了一起，他们在追逐美丽星空的过程中获得成长或是解除了烦恼。相对于前“大空翼”的飞行题材，本次“观星”则显得更加亲民一些。作品虽然平淡，但沁人心脾的描写和氛围让 PULLTOP 成为年度最大赢家之一。自“大空翼”中对天空的云彩表现出超强的表现力之后，PULLTOP 在强化背景演出的道路上越走越远了：本次专门参照了通过依巴谷卫星的观测数据制作了星空背景，再通过星空图像制作软件“Starry Winds”将静态和动态的星空图像嵌入游戏主程序，最大限度还原了读者们也可能看得到的璀璨光华。



2016年

凍京 NECRO

中文名	冻京 NECRO	出品	NitroPlus
原画	大崎シンヤ、山田外朗（辅助）		
剧本	下倉バイオ、深見真		
音乐	ZIZZ		
发售日	2016 年 1 月 29 日		

NitroPlus 十五周年的纪念作。本作故事发生在类似经历了“后天”中那般环境急速寒冷化之后，人类必须在冰天雪地中生活未来世界，人们一面在面对严酷的环境的同时，还必须与被通过特殊科技死而复生的“丧尸”，以及驱使这些丧尸的恐怖分子展开战斗。本作中包含了城市拟人，虚拟偶像、复活丧尸、赛博朋克、生死观等等元素，内容十分丰富，而且画面表现也比较重口，可细观剧情和角色，作品传递的依然是很传统的，关于爱的故事。特别值得一提的是，本作的战斗演出使用了 3D 建模的动态表现方式，虽然建模并不惊喜，但是动态效果还是十分带感的。



あけいろ怪奇譚

中文名	朱色怪奇谭	出品	シルキーズプラス
原画	すめらぎ琥珀		
剧本	かずきふみ		
音乐	未来		
发售日	2016 年 3 月 25 日		

シルキーズプラス是集合了实力派 STAFF 的小品牌，他们在这个废萌角色 GAME 当道的业界依然执着着打造重视剧本的作品。本作是品牌的处女作『なないろリンカネーション』延长线上的作品，前作主要角色也在本作中作为重要角色登场。主人公某一天被卷入了学校七大不可思议之一的“旧校舍的幽灵”的诅咒中。为了能够解除诅咒，他在拥有灵感能力的同班少女和灵能侦探们的帮助下，开始了对七大不可思议展开了调查。相比前作，本作拥有近乎两倍的剧本量，故事的完成度也更完善，角色和气氛的塑造依然拥有超高水准，不过为了展现出一个更加厚重的故事，本作淡化了对角色之间感情线的描写，因而也引起了部分玩家的不满。



ISLAND

中文名	岛	出品	FrontWing
原画	空中幼彩		
剧本	ごぉ		
音乐	安瀬聖		
发售日	2016 年 4 月 28 日		

作为 FrontWing 15 周年纪念作，这竟然是一部卖悬疑的全年龄作品。STAFF 中除了原画有空中幼彩这样的老牌大咖之外，剧本写手就是当年可靠一部同人作品『ひまわり』名声大噪的ごぉ。故事从失忆的男主角漂流到一座孤岛为起点，从介绍和初期的展开感觉都颇有日式悬疑作品的风格，可是随时剧本的展开才知道这其实是一部命运改变型的时间旅行腿才。难以想象的宏大世界观和富有深度的故事惊艳了不少玩家，有人甚至认为本作可以与时间旅行系 AVG 中的经典『Steins;Gate』比肩。虽然内容只涉及相隔十分久远的两个年代，但错综复杂的时间线和难以理清的因果关系无疑增加了理解难度，也让玩家多了考证的乐趣。



ナツウソ

中文名	夏之谎言	出品	Campus
原画	りいちゅ、G ユウスケ (SD 原画)		
剧本	工藤啓介		
音乐	樋口秀樹、押上極		
发售日	2016 年 4 月 22 日		

说起 light 这个品牌，不管是不是它拿手的中二燃题材，其作品普遍给人一种厚重的印象，与现在主流的轻化趋势完全相反，为了能够适应市场 ligth 在 2015 年新设了品牌 Caumps，目的就是专门以中低价发售短篇作品，追求短平快的利益模式，在两年里就发售了七部作品。其中分为春夏秋冬四部的“谎言”系列就是其代表作。本系列以平行世界的方式分别讲述在一座存在魔法力量的学校里，能够看穿他人谎言的男主角在四个季节里与不同女主角发生的故事，由于有 light 社扎实的制作功底，本系列剧本上的优势与其他短篇废萌作划清了界限。故事的主题也随着新作的到来而逐渐深入，或许最终会在尚未发售的冬篇里尘埃落定。



CHAOS;CHILD

中文名	混沌之子	出品	5pb.
人设	佐佐木睦美、松尾幸弘		
原画	松尾幸弘		
剧本	梅原英司、林直孝、たきもとまさし、安本亨、谷崎央佳		
发售日	2016 年 4 月 28 日		

科学 ADV 系列的正统续篇，也是 8 年前的『CHAOS;HEAD』的续作。作品讲述经历了“涩谷大地震”后患上名为“CHAOS;CHILD 症候群”的怪病的少年少女们，被卷入在涩谷这座重建的城市中发生的又一系列连续猎奇杀人事件中。作为了一部偏恐怖向的悬疑作品，本作拥有相当高的制作水平，恐怖气氛的塑造非常成功，情节也拥有十足的意外性；在引入了社长提倡的“PLOTALIZE”系统后，剧本写手们更好的把握了故事发展的节奏，保证每一章节都有适度的高潮和亮点，避免乏味。但由于故事几乎排除了 SF 元素，喜欢考察的玩家或许会比较失望。因为前作『Robotic;Notes』令人失望的表现，以及首发错误选择了 XBOX ONE 主机，让本作没有得到应有的成绩。



サクラノモリ†ドリーマーズ

中文名	樱之社†净梦者	出品	MOONSTONE
原画	やまかぜ嵐、日向奈尾（辅助）、桜坂つちゆ（辅助）		
剧本	呉		
音乐	電気式華憐音楽集団		
发售日	2016年5月27日		

作品讲述因为小时候的坠机事件而变得能够看见恶灵的主人公，在自己青梅竹马的少女园香被疑似恶灵的存在杀死之后，决心向凶手复仇的故事。作品分为前后两大部分，故事将所有核心内容全部放到了被定义为“第一部”的故事前半，严肃部分结束之后的“第二部”就变为了普通的萌系作品风格。作为恐怖题材，制作者们的确在制造恐怖和惊悚的气氛上花费了很多精力，许多场景和演出效果都让人心有余悸。整体来看，本作剧本许多看起来粗糙和不严谨，不值得深究，但作为一部 MOONSTONE 在困境中求新求变的作品，还是有尝试的价值。由于大家怨念的圆香最终也没有得到拯救，官方也表示将会有续篇来弥补这一部分。



千恋＊万花

中文名	千恋＊万花	出品	ゆずソフト
原画	こぶいち、むりりん、煎路		
剧本	天宮りつ、藤太、瀬尾順		
音乐	Famishin、Angel Note		
发售日	2016年7月29日		

本作是继成名作『天神乱漫』之后，柚子社久违的和风题材作品，官方在宣传中就表示本作是“和风乡村治愈系的”、“和『天神乱漫』相似的恋爱喜剧”。暑假回老家帮家里经营的温泉旅馆打杂的主人公，不小心折断了村子里供奉的神刀，因此唤醒了一场500年前的诅咒，本作四条主路线从不同角度讲述了男女主角们在诅咒影响下的故事。总的来说本作人物个性鲜明，故事合情合理，剧情发展流畅不拖沓，设定有瑕疵但没硬伤，这对于角色 GAME 来说已经很不容易了，而对核心人物——寄宿在神刀上的人魂丛雨的刻画，更为本作来到了一份以往柚子社作品所没有的厚重感。



BALDR HEART

中文名	机甲之心	出品	戏画
原画	緋ノ丘シュウジ		
剧本	卑影ムラサキ，企画屋		
音乐	MANYO、SHIM、新井健史		
发售日	2016年7月29日		

在『BALDR SKY』创造了人气的高潮之后，戏画在其后推出了名为前传的“续篇”『BALDR SKY ZERO』，然而主力 STAFF 全部更换却使得作品焕然一新——不过是不好的意义上，即便把前作的男女主角写进剧本拉人气也并没有改变它为人诟病的命运。在2015年，戏画再次公布 BALDR 系列的新作，本次虽然原画再次更换，但找回了 BSD 剧本的核心卑影ムラサキ，这可以说已经成功了一半。BH 的故事格局就要比 BF 和 BSD 小，它只是两个企业和一个小岛上发生的故事，即使如此，卑影几乎不废话的充实剧本单从阅读体验上就非常好，加上完整的伏线回收和较为缜密的逻辑关系，BH 足以堪称今年乃至近几年最优秀的作品之一。



アマツツミ

中文名	天津罪	出品	Purple software
原画	月杜尋、克、鳥取砂丘（SD原画）		
剧本	御影		
音乐	アブカワオサ		
发售日	2016年7月29日		

生在一个言灵使的村落的主人公憧憬与他人的交流而独自逃到外界，被一个乡间小镇的少女捡到，他使用言灵的力量假扮成少女的哥哥，与他们一家生活在了一起。本作主要描写的就是这样一个不谙世事的少年，通过在这里的生活学会与他人交流，并且逐渐成长的故事。以“交流”为线索推进故事，在前作『クロノクロック』的之后，紫社又选择了一个沉重的话题——“生死观”。在讲述了几位女主角深刻的故事之后，最后面对的是最初给人印象很不起眼的女主角——水无月萤。剧本写手御影用特别方式让玩家以一个回轮的旁观者的身份去见证了萤为了活下去而拼命留下希望，并成功塑造除了她拼命地活在“现在”的形象，不由得让人捶胸顿足。



銀色、遥か

中文名	银色远方	出品	tone work's
原画	恋泉天音、秋野すばる、武藤此史、柚木ガオ（SD 原画）		
剧本	丘野塔也、魁、にっし～、白矢たつき、真崎ジーノ、今科理央		
音乐	どんまる、MANYO、水月陵、しょうゆ、Meeon		
发售日	2016 年 8 月 26 日		

tone work's 在上一作『星织梦未来』中获得了“纯爱的顶点”这样的美誉之后,本次又再接再厉,继续追求了他们心目中的“等身大”的恋爱。本作所讲述的是以雪国为背景的平凡的学园恋爱故事。除了前作已经存在的“学园篇”和“After 篇”之前，还存在描写少年少女们初中时代的“初中篇”，男女主角们大多是在初中篇相识，在学园篇相恋，在 After 篇走入社会和婚姻殿堂,通过这跨度超过 10 年的时光,来描写他们之间的“完整”的恋爱。初中篇中，根据玩家的选择，主人公也会有朝着不同的方向发展，最终各个路线结局中也会走向不同的道路。总的来说制作很细致，但终究还是一部角色 GAME，不太适合追求故事性的玩家。



千の刃濤、桃花染の皇姫

中文名	千之刀涛、桃花染之皇姬	出品	AUGUST
原画	べっかんこう、夏野イオ		
剧本	榊原拓、内田ヒロユキ、安西秀明		
音乐	ActivePlanets		
发售日	2016 年 9 月 23 日		

经历了磅礴的『浊翼』和平淡的『大图书馆』之后，八月社本次追求的是两者之间的平衡点。作品讲述的是一个和风的世界里，某个亡国公主的复国物语，故事的主人公是发誓为公主效忠的臣子，他在同伴的协助之下，与公主一起逐渐走进亡国之谜和关于自己身世的真相。在这个卧薪尝胆的过程中，“忠义”二字成为讨论的焦点，故事中每个角色都在不同的立场上找到了属于自己的忠义，并将它贯彻至终这是作品最大的看点。总体来说本作拥有业界的顶级水平，但八月社为了“保留八月社一贯的风格”而融入了偶像、校园生活、学生会等元素，反而让作品增加了许多无用的累赘。



Re：LieF ～親愛なるあなたへ～

中文名	Re：LieF ~ 献给亲爱的你 ~	出品	RASK
原画	クロノミツキ、雫将维		
剧本	えある、平乃ひら、とべあきら		
音乐	金閉開羅巧夢		
发售日	2016 年 10 月 28 日		

2016 年最大的黑马。位于太平洋的一座岛屿舞台上，一批年青男女来此参与为了让不善交际的年轻人重返社会而实施的“Tri-ment”计划。在这个没有网络，没有便利店，甚至没有手机的环境里，男女主人公们将重新度过一段校园生活，去提升交流能力和社会适应能力。动听的 bgm 和精美的背景为本作塑造良好的游戏氛围，CG 少有地采用厚涂的上色方式带来厚重而真实的视觉效果。以故事中的几位角色的成长过程作为主线，对于有类似经历的玩家来看会有一定的共鸣感，同时也加入了时下流行的一些元素作点缀，尽管故事也存在发展比较慢热、部分情节的叙述方式不够成熟等缺点，但瑕不遮瑜，总体依然称得上优秀的作品。





从这以后…

从 2DM 创刊至今这 8 年多时间里，我们目睹了主流玩家喜好和市场形式的变迁，看到许多流行元素的兴起和消失，也见证了许多新老厂商的崛起和陨落。在众多新形态娱乐方式的冲击之下，黄油市场或许还将面临更加严峻的形式，但即便如此，我们依然能够看到八月社，叶子社，FrontWing 这些老牌主力厂商在不断寻找新的创作模式，打造新的流行趋势，也有柚子社，SGAG PLANTES 这些现在的主流厂商不断地巩固着业界的地位，更有无数厂商在对现有的形势发起挑战。或者，世界是悲观的，但我们，或许可以更乐观一些。▲


出发吧！
用双脚踏破次元的障壁
——圣地巡礼推荐目的地100选
■文/完蛋了的国王 ■责编/岩烧碳渣 ■美编/小萤

【前言】

6年前即将“奔3”的笔者才第一次踏上霓虹国的土地，从来没有走出过国门的我当时既惶恐又兴奋，简直就像个孩子。6年来笔者走过了很多地方，巡礼了许多圣地，看着即将被填满的护照竟也油然而生出一股成就感。6年足以改变一个人的很多方面，我成了家，换了工作，收入提高了，年龄也增长了……但不变的是对圣地巡礼的热情。

本文将精选100个圣地巡礼目的地推荐给有志于踏上圣地巡礼之旅的读者朋友，其中有很大一部分是笔者亲历过的地方（有“亲”字标识），也有许多很想去但迟迟未能成行的圣地。圣地巡礼需要大量时间、精力和金钱，看似有别于其他二次元爱好，但细细想来其实本质上又很相似。一定要说有什么最大不同点的话，那就是圣地巡礼是实实在在的用自己的双脚去踏破次元的障壁，旅行的美好回忆将会伴随人的一生，这种隽永的充实感是其他二次元爱好所达不成的。渴望上路，因为我们还年轻。就像杰克·凯鲁亚克在『在路上』里所写的那样：

“在路上，我们永远年轻，永远热泪盈眶。”

【北海道 ×7】

【札幌市：时计台·大通公园·狸小路·薄野】

巡礼作品：向北、最终兵器彼女、银之匙、樱花庄的宠物女孩、乃木坂春香的秘密OVA、高校龙中龙、好想告诉你、黑之契约者·流星的双子等
交通：地下铁东西线大通站，札幌市电狸小路站、薄野站

札幌市区内有很多曝光率极高的景点，其中首推时计台。时计台就是日语钟塔的意思，札幌的时计台位于距离札幌站南400米开外的札幌市役所前，前身是旧札幌农学校和札幌图书馆，如今作为重要历史建筑被保存下来，成为札幌的象征之一，大部分来札幌取景的动画都会拍到这座时计台。

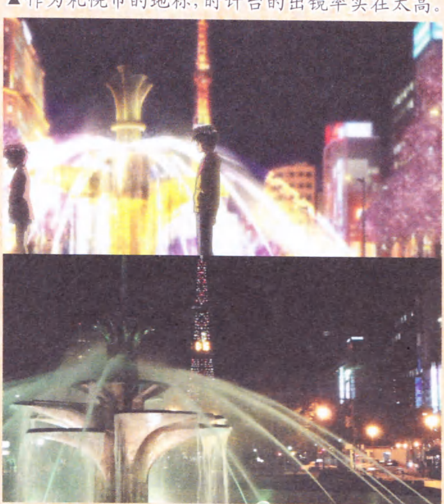
在时计台南面东西走向有一座大型的都市公园名为大通公园，是热门程度仅次于时计台的取景地，公园内有好几处喷水池，夜晚时分很适合作为告白镜头的取景地。在公园东侧尽头伫立着札幌电视塔，所以一般取景都是自西向东以电视塔作为背景。沿着札幌站前通，跨过大通公园继续往南步行3分钟就到了札幌本地著名的狸小路商店街，再往前走一段则是札幌最繁华的商业街区薄野，这里酒店、商场、餐馆、影院云集，氛围很像东京的新宿歌舞伎町。



▲薄野街景



▲作为札幌市的地标，时计台的出镜率实在太高。



▲大通公园喷水池前



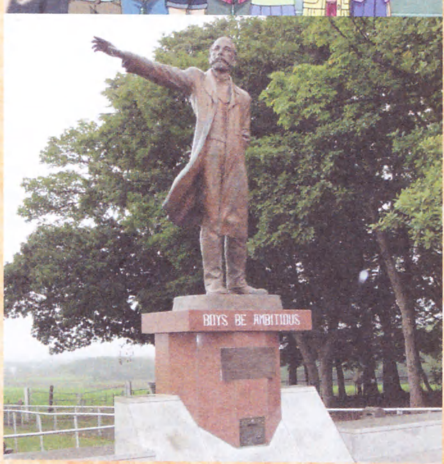
▲薄野某餐馆前

【札幌市：羊之丘展望台】

巡礼作品：乃木坂春香的秘密OVA、轻音少女
交通：在札幌站搭乘北海道中央巴士89路至羊之丘展望台站

羊之丘展望台位于札幌市东南郊的一座丘陵上，拥有俯瞰整座札幌市的出众视野。展望台附近现在还蓄养有一些绵羊，远远望去一派田园牧歌般的景象。不过比绵羊更有名的还属树立于展望台上的威廉·克拉克铜像，此公曾任札幌农学校首位校长，为札幌的教育事业做出过很大贡献，并留下了“Boys, be ambitious（少年们，当胸怀大志）”的名言。如今他的名言随同铜像一起成为后人观瞻凭吊的重要景点。





▲来这里跟克拉克老爷子合影的人都是一个动作。

【札幌市：定山溪温泉】

巡礼作品：WORKING
交通：在札幌站巴士总站乘坐直达特快巴士“河童快线号”约1小时可达

地处札幌西南部二十几公里开外山区内的定山溪温泉被称为“札幌的奥座敷”，是一处深受札幌当地人欢迎的可以当天往返的温泉街。这里早年因开采矿山而兴起，后一度衰落，昭和时代晚期作为大众休闲温泉胜地复兴，当时还邀请了本地出身的漫画家おおば比吕司为温泉街设计了一系列以河童为主题的雕像，现在河童传说仍然是定山溪温泉的一大卖点。



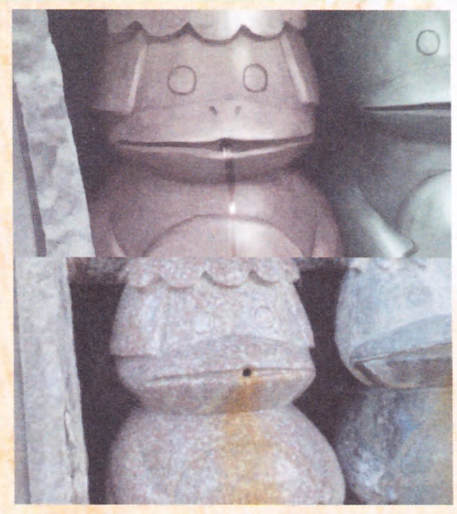
▲可以当天来回，深受札幌本地人喜爱的定山溪温泉。

【小樽市：运河区】

巡礼作品：恋物语、乃木坂春香的秘密OVA、花物语
交通：JR函馆本线小樽站

小樽是位于札幌西北方向的一座小型港口城市，搭乘JR函馆本线只需30分钟即可达。在北海道开拓史上小樽作为札幌北部最重要的港口曾发挥了巨大作用，不过二战后其作为运输大港和渔港的地位快速衰落，此后转型为观光都市。

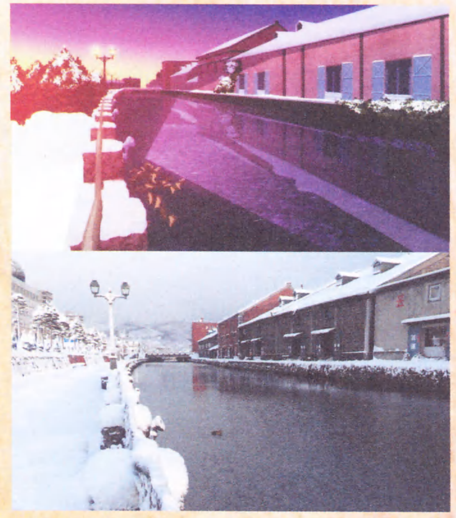
市区北部紧挨海港的运河区是小樽观光资源的精髓所在，这里有大量保存完好的红砖仓库和各种风格的西洋老建筑，各种拥有悠久历史的餐馆、点心铺、工艺品店点缀其间。每到隆冬时节，街道被白雪覆盖，仿古的煤气灯一齐点亮时，营造出美妙的大正浪漫的氛围，也因此吸引了大量文学影视作品来此取材。

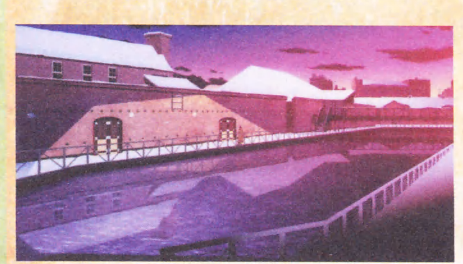

▲定山溪温泉街无处不见的河童元素。

【函馆市：函馆山展望台】

巡礼作品：向北、只有我不在的街道
交通：先乘坐函馆市电至宝来町站，换乘函馆索道上山，或者在函馆站前乘坐函馆山登山巴士直达（冬季不运行）

函馆是北海道南部最大最重要的城市，巨型要塞遗迹五棱郭和函馆山夜景是这座城市两块最响亮的观光名片，每年有超过500万人次的游客纷至沓来。其中函馆山夜景贵为“世界三大夜景”和“日本三大夜景”之一，有“百万美元夜景”之美誉。动画『只有我不在的街道』在鸟瞰函馆全景时曾用到过这价值连城的镜头，不过在此之前最早将函馆山夜景摄入镜头的动画还是有着纯正北海道“血统”的『向北』。


▲隆冬时节的小樽运河区，静谧而浪漫。



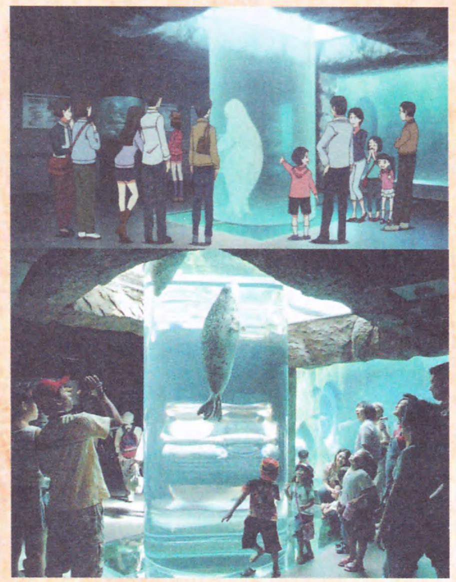
▲运河区两岸有很多保存完好的红砖仓库，不少被开辟为餐馆或商店。


▲号称价值百万美元，世界三大夜景之一的函馆山夜景。

【旭川市：旭山动物园】

巡礼作品：路人女主的养成方法、乃木坂春香的秘密OVA、向北
交通：在旭川站搭乘旭川电气轨道的41·42·47路巴士至旭山动物园站

旭川是国内有直飞航班的最北的日本城市，也是北海道北部游客最多的城市。这座人口只有东京1/40的小城市，却拥有一座人气高居全日本第三位的大型动物园——旭山动物园，每年都有200万人次前来观光，人数仅次于东京的上野动物园和名古屋的东山动植物园。因为地理位置的关系旭山动物园的长项是生活在寒带的动物，关于这一点，在『路人女主的养成方法』的镜头里也有所体现。当然对于日本人来说倒是没有必要大老远去旭川游动物园，但对很多外国游客而言，旭山动物园与冲绳的美之海水族馆齐名，是造访这座城市的最主要动力。特别提醒，动物园在每年4月和11月有休园期，具体可登陆官网查询。


▲旭山动物园海豹馆

【美瑛町】

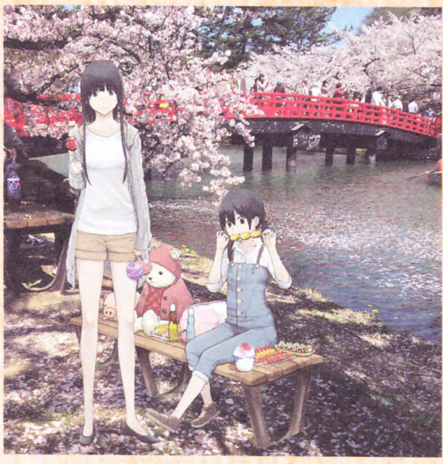
巡礼作品：魔法使的条件·夏之空、鬼物语
交通：JR 富良野线美瑛站，再利用当地巴士或租自行车游玩

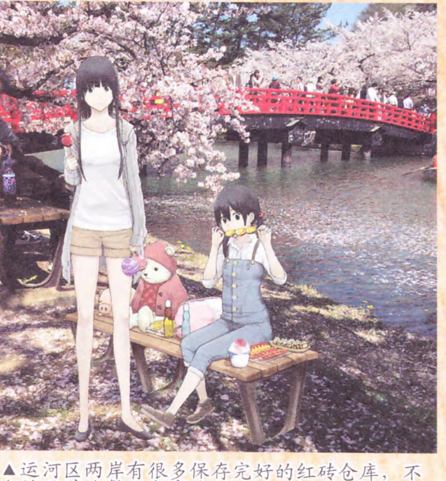
美瑛町有着可能是全日本最美的原野，这里有着极为分明的四季，春季的满目新绿、夏季的七彩花田、秋季的金黄麦浪、冬季的白银天堂，每个季节都有令人怦然心动的自然美景。虽然只有一部 2008 年的动画『魔法使的条件·夏之空』来此大量取景，笔者还是力荐这如同世外桃源般的美丽小镇风光。现实中的美瑛町很大，最理想的旅行方式当然是自驾，其次才是电车加巴士。从札幌经旭川至美瑛单程需 2 小时，可以实现当天往返，不过为了确保观光质量比较主流的方式还是以旭川为中转站，搭配旭川和富良野一起玩。





▲同样是铁道岔口，感受下美瑛町不一样的感觉。





▲运河区两岸有很多保存完好的红砖仓库，不少被开辟为餐馆或商店。

【青森县 ×1】

【弘前市：弘前公园·弘前城】

巡礼作品：飞翔的魔女
交通：JR 奥羽本线至弘前站，换土手町 100 元循环巴士至市役所前站

弘前公园是日本东北地区最负盛名的赏樱名所，位列“日本樱花名所 100 选”。公园内的弘前城原为弘前藩大名津轻家的居城，早在江户时代前期就因为天守阁遭雷击焚毁而一直没有重建，进入明治维新废城后依然保留下来三层橹被视为天守延续至今，城堡周边则被开辟为弘前公园，种植了 2600 多株樱花树。由于东北地区樱前线达到时间较晚，每到 4 月末花季才姗姗来迟。『飞翔的魔女』曾用整个一话表现弘前公园花见时节的美景，令人印象极为深刻。需要特别提醒的是弘前城天守阁目前正在进行修缮，会对巡礼产生一定的影响。





▲想象在这样的道路上骑车慢慢旅行，何等心旷神怡。



▲『飞翔的魔女』动画里出现过的小小的神明宫神社。

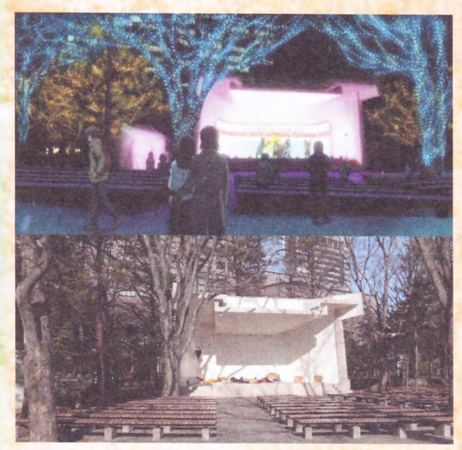
【宫城县 ×1】



【仙台：仙台站·勾当台公园·仙台城·青叶神社】

巡礼作品：Wake Up, Girls!、神薙、战国 BASARA
交通：东北本线／新干线仙台站，仙台循环巴士仙台城迹站，仙山线／南北线北仙台站

因为篇幅关系将仙台市内的几处主要圣地合并在一起介绍。巡礼的起点是仙台站，这里是东北地区最大的铁路枢纽站，有东北新干线、东北本线、仙山线、仙石线、地下铁东西线、南北线 6 条线路在此交汇。仙台站有东西两个出口，车站及周边本身就是『Wake Up, Girls!』的取景地，西口正对主要干道青叶通，一路往西可至仙台城，仙台城早已废城，目前仅剩城堡地基和伊达政宗骑马像供游人观瞻。仙台站西北方向沿勾当台通往北至定林寺通一带就是仙台市的政治、文化和商业中心街区，街角有一座勾当台公园，也是『Wake Up, Girls!』的取景地。供奉仙台藩初代藩主、“奥州独眼龙”伊达政宗的青叶神社坐落于市区西北角，稍稍远离市中心，可以乘坐仙山线或地铁南北线在北仙台站下车步行约 5 分钟可达。



▲勾当台公园其实是一座非常普通的都市公园，但深秋亮灯时的景观会非常不同。

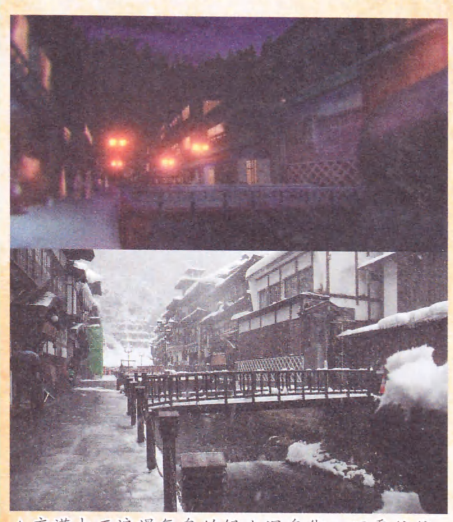
【山形县 ×1】

【尾花泽市：银山温泉】

巡礼作品：少女编号、纯情房东俏房客
交通：山形新干线大石田站，换巴士至尾花泽，再换去银山温泉方向的巴士

深藏于山形县大山之中的银山温泉原本是江户时代供银矿工人休养的山中疗养地，在银矿枯竭后一度荒废，直到大正年间才在当地资本家的资助下改造为拥有完备设置的温泉街，从而重现生机。100 年前建造的大部分木结构温泉旅馆建筑一直保存到了今天，这种原汁原味的大正风情成为银山温泉最大的卖点。上世纪 80 年代创造史上最高收视率的国民电视剧『阿信』将银山温泉选为取景地，从此这里的名声响彻全日本。十几年后的 1998 年赤松健也把自己的代表作『纯情房东俏房客』的舞台放到了这里，使其成为一处著名的动漫圣地。2017 年播出的新番『少女编号』时隔多年后重返银山温泉，唤起了很多老观众美好的回忆，也让更多新观众认识了这条浪漫的温泉街。

银山温泉固然名声在外，不过交通始终不便，且旅馆客房有限，花费也相当不菲，巡礼一趟可要掂量下荷包。



▲充满大正浪漫气息的银山温泉街，旺季往往一房难求。

【京都府 ×16】

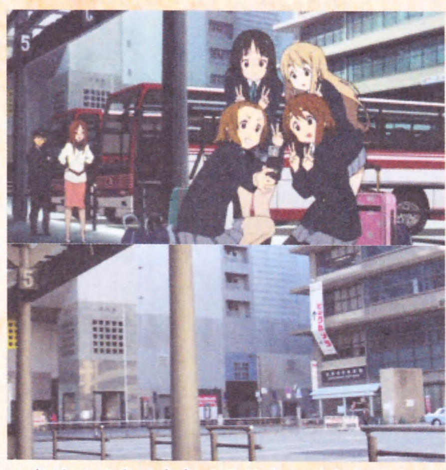
亲

【京都市：京都站】

巡礼作品：轻音少女、幸运星
交通：JR 京都线、东海道新干线、近铁京都线、京都地下铁乌丸线

京都最大的综合车站大楼，虽然其现代感十足的设计与京都的古韵格格不入，但毕竟是出入京都的最大门户，为 JR、近铁和京都地下铁共用，站前还有巴士总站，通往市区各知名景点。

京都站建筑本身就是多部作品的取景地，亦可以作为前往起到圣地的出发地。站内设有京都最大的观光咨询中心、百货公司、酒店，10 楼还有“拉面小路”为拉面食客们的最爱。



▲气派而现代的京都站是很多人到京都圣地巡礼的起点。



▲拥有百年历史的木造旅馆是银山温泉的一大卖点。



亲

【京都市：伏见稻荷大社】

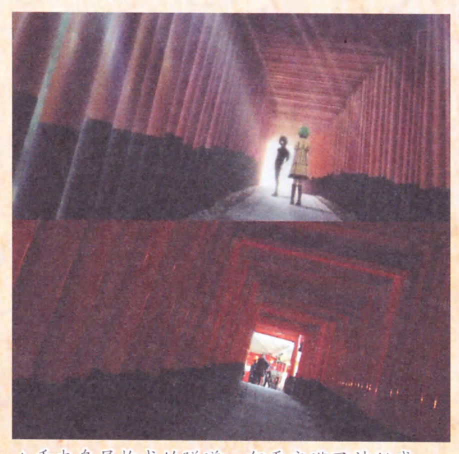
巡礼作品：稻荷恋之歌、恋物语、IS、京骚戏画
交通：JR 稻荷站、京阪伏见稻荷站下车即到

连续多年获“最受外国游客喜爱的景点”荣誉，京都最具代表性的神社之一，世界文化遗产项目，日本全国 4 万余所稻荷神社的总社，供奉祈祷五谷丰登的宇迦大神，神使是狐狸，境内到处可见狐狸的雕像。最招牌的卖点是红色的“千本鸟居”，绕神社背后的稻荷山山道而建，实际上超过 1 万座之多，置身鸟居隧道中恍如前往神域的通道。近年由于游客爆棚，千本鸟居入口附近常常人满为患通行困难。其实神社的神域涵盖整座稻荷山，稍有脚力的话可以向着上山奥宫方向多走一段，游人自然渐次减少，体验也会有所提升。

虽然用过千本鸟居的动画很多，但伏见稻荷大社的大本番作毫无疑问是拥有“主场”之利的『稻荷恋之歌』，该作从京阪伏见稻荷站周边开始，一直到稻荷山深处的奥宫，把整个神社拍了遍，果真是走到哪里都联想起动画里的镜头。



▲伏见稻荷大社的朱红楼门，夏季张灯结彩更是红成一片。



▲千本鸟居构成的隧道，乍看充满了神秘感，实际上总是挤满了游客。



【京都市：清水寺·地主神社·二年坂·三年坂】

巡礼作品：我的青春恋爱喜剧果然有问题、恋物语、摇曳百合、幸运星、IS、萝球部、濑户的花嫁
交通：巴士清水坂站步行 15 分钟

清水寺是京都最著名的寺院之一，世界文化遗产项目，位列西国三十三所第 16 番的古寺。坐落于东山区清水坂之上，坐巴士在清水五条一带下车后需要步行约 15 分钟爬上坂道方可到达。沿途有二年坂、三年坂等热闹的门前町商店街，集中了面向游客的大量土特产商店。

清水寺春秋两季景色俱佳，站在著名的清水舞台上可以凭栏眺望京都市区。作为京都三大景点之一也是日本学校修学旅行的定番景点。春秋两季夜间也开放，几乎没有人少的时候。

地主神社原是安静栖身于清水寺旁的一座极小的神社，供奉缘结神大国主，因为一块姻缘石的存在一跃成为京都名气最大的恋爱圣地，由于门面实在太小，常常被挤得水泄不通。相比于清水寺，『幸运星』和『IS』对地主神社的取景更多。



▲激发很多人纵身一跃的清水舞台，笔者写作时正在修缮中。





▲真实的二年坂、三年坂当然是照片里的样子而不会像动画中那么空旷。



▲八坂神社的门前也是每天人满为患。



【京都市：八坂神社·花见小路】

巡礼作品：恋物语
交通：京阪四条河原站步行，或巴士八坂神社前站、可达

京都代表性神社之一，坐落于熙熙攘攘的四条的尽头，作为日本全国所有八坂神社的总社，供奉牛头天王须佐之男，可保佑家里不受瘟疫侵害。八坂神社是每年夏天盛大的祇园祭的发源地，一年中 7 月和正月里最是热闹。但实际上由于地处繁华地带，一年 365 天从早到晚游客都络绎不绝。

八坂神社交通便捷，利用巴士比电车更省力。背后就是圆山公园，离建仁寺、清水寺、知恩院等景点也很近。花见小路是距离八坂神社步行仅 3 分钟左右的一条步行街，街道两旁保留了典型的京都町家建筑，大多开设为地道的京都料亭或和服出租店，由于离四条河原很近，又能经常看到盛装的艺妓与和服美人出没，吸引了外国游客来此散步。



【京都市：下鸭神社】

巡礼作品：有顶天家族、恋物语
交通：京阪出町柳站步行，或巴士下鸭神社参道前站可达

京都代表性神社之一，供奉京都当地的守护神，地处贺茂川（鸭川）三角洲的古森内，与贺茂川上游的上片贺茂神社是姐妹社。神社占地很大，南面有一篇名为“纠之森”的原始林，森林和伟岸的朱红楼门常成为取景地。是每年 5 月京都三大祭之一的“葵祭”游行的终点，每年夏天亦会举办“御手洗祭”，用神河水洗涤双脚，保佑一年身体健康。



▲下鸭神社的舞台

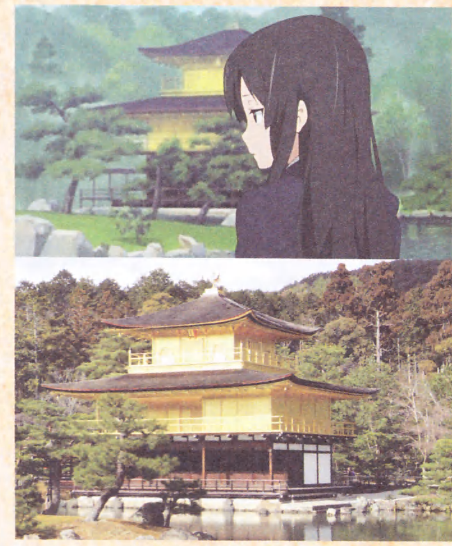


【京都市：金阁寺】

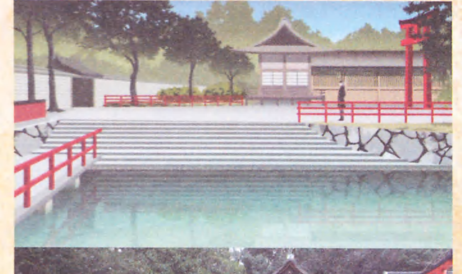
巡礼作品：轻音少女、妄想学生会、IS、Smile 光之美少女
交通：巴士金阁寺道、或金阁寺前站可达

京都最著名的古寺之一，世界文化遗产项目，京都三大景点，外国游客到此一游和学生修学旅行的定番景点。本名鹿苑寺，以安放观音像的金阁而闻名，故通称金阁寺。金阁前的池塘周边是游客拍照留念的最佳地点，365 天从未有空闲，可谓京都最拥挤的景点之一。

地理位置在市区北部，有多路巴士可直达，隔壁不远就是另一座著名寺院龙安寺。



▲鹿苑寺金阁，原装货上世纪 50 年代被疯子烧毁后重建。





▲神社境内的御手洗川，每年夏天“御手洗祭”举办的场所。





【京都市：岚山·嵯峨野】

巡礼作品：轻音少女、竞女、Smile光之美少女、路人女主的养成方法
交通：JR嵯峨岚山站、阪急岚山站、京福电铁岚山站

京都市西郊的著名风景区，岚山景区横跨桂川南北两岸，以一座渡月桥相连，北岸往西北方爱宕山方向深入则是嵯峨野地区，通常合称岚山·嵯峨野风景区。在景区内散布着天龙寺、野宫神社、常寂光寺、二尊院、清凉寺、大觉寺等著名寺社，多为春秋两季美不胜收的樱花和红叶名所。天龙寺北部还有一片曲径通幽的竹林，名为"筛月林"，『路人女主』曾在此有过几个令人印象深刻的镜头，不过这几年常被外国游客挤得水泄不通，游览体验大幅下降。

岚山·嵯峨野是团队游客和修学旅行的定番景区，『轻音少女』『竞女』『Smile光之美少女』等作里都有相关剧情，游客一般集中于渡月桥两头的商店街、世界文化遗产天龙寺和筛月林一带，北岸的人流密度明显高于南岸。南岸景点不多，岚山半山腰有一座可以俯瞰桂川两岸的猴子公园，『轻音少女』曾在此取景。

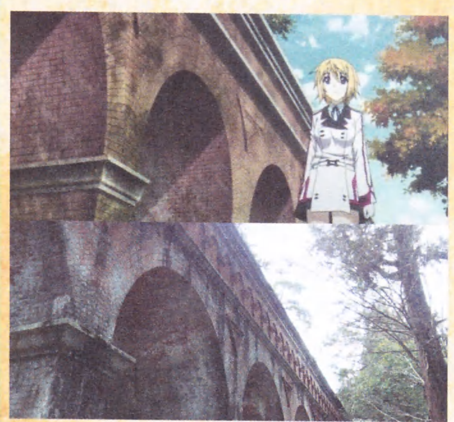
岚山嵯峨野地区交通便捷，有多条电车和巴士线路直达，电车车程一般不超过半小时，巴士则至少需要50分钟。在嵯峨野和桂川峡谷上游之间还开通了一条观光小火车，春秋两季常常爆满，想坐的话务必提前网上预订。



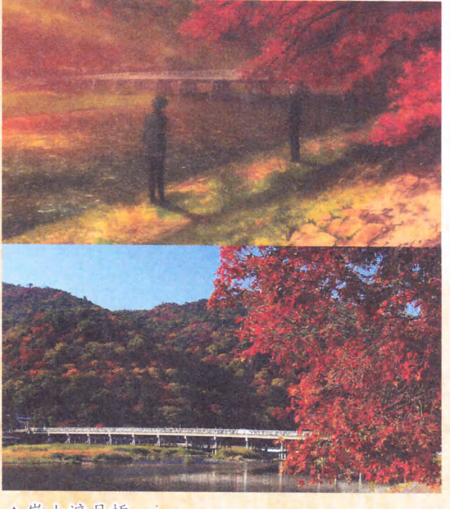
【京都市：南禅寺】

巡礼作品：轻音少女、IS、稻荷恋之歌、京骚戏画
交通：地下铁蹴上站步行10分钟，或巴士南禅寺·永观堂道站

南禅寺是位列日本全国禅寺之首的寺院，坐落于京都市区东北角，与毗邻的禅林寺永观堂都是京都闻名遐迩的红叶名所。南禅寺建于13世纪末的镰仓时代，当时禅宗受到幕府的推崇成为国教，南禅寺的地位凌驾于所有禅寺之上可见其地位之高。然后进入明治时代以后，佛教势力迅速衰落，南禅寺亦不能幸免，境内土地被政府征用建造了用来引入琵琶湖水源的高架水道，一度被认为大煞风景。但时至今日，南禅寺的水道桥反倒成为其有别于京都其他数百座寺院，独树一帜只此一家的招牌景点。影视动漫作品来南禅寺取景无不聚焦到水道桥，一如拍金阁寺只拍金阁，拍东寺只拍五重塔一样。事实上相信绝大多数观光客对南禅寺的印象也都停留在水道桥上。



▲阴差阳错成为南禅寺招牌景点的水道桥。



▲岚山渡月桥



【京都市：东寺】

巡礼作品：IS、京骚戏画
交通：近铁东寺站，或京都站步行15分钟

正式的名称是教王护国寺，世界文化遗产项目，是平安京建都后最早建立起来的佛教国家道场，始建于796年。

东寺是少数建造于京都市区南面的大型寺院，标志性建筑物是高54.8米的木造国宝五重塔，乃当今日本佛塔第一高度，现在的五重塔建成于1644年，已经是第五代了。搭乘JR线来到京都站，老远就能看到东寺五重塔，很多人会因此油然而生一种"到古都了"的感觉。因为是日本国内最具代表性的五重塔，如果看到动画里出现五重塔的伟岸身姿，那多半就是东寺了。





▲东寺标志性的日本第一高五重塔，坐电车进京都老远就能看到。



▲要进东寺内部参观要买门票，所以很多人在墙外拍五重塔。



▲京都岚山嵯峨野的筛月林竹林小道，白天和晚上看出来的感觉非常不同。



【京都市：北野天满宫】

巡礼作品：轻音少女
交通：京福电铁北野白梅町站，或巴士北野天满宫前站

京都代表性的神社之一，日本全国天满·天神系神社的总社，供奉学问之神菅原道真，每到升学季节便会成为莘莘学子们趋之若鹜的圣地，争相祈求保佑学业顺利的护身符"学业守"。神社境内安置有大量牛的雕像，牛是天神的神使，据说抚摸牛头能使头脑聪慧。

传说天神菅原道真钟爱梅花，神社境内遍植各种梅花，初春季节芳香袭人，到了秋季北野天满宫亦是观赏红叶的名所。

有学子圣地这层关系，这里也是日本学生修学旅行的定番景点之一。



▲被无数信徒们摸得铮亮的牛头。





▲北野天满宫每年 2、3 月梅花盛开时景色最美。



▲高山寺山门前悠久的石阶。



【京都市：贵船神社】

巡礼作品：恋物语、鬼物语
交通：叡山电车鞍马线贵船口站，换乘巴士至贵船神社站

京都代表性神社之一，地处京都市区北部的鞍马山中，坐落于贵船川畔，供奉水神，能保佑风调雨顺。

贵船神社虽然远离市区，但作为京都恋爱圣地之一，令广大情侣心驰神往，相传其水占卜很灵验。夏日七夕时节尤其热闹，参道台阶两侧的灯笼一齐点亮，气氛十分浪漫。贵船川边有传统的川床料理，乃京都夏日风物诗的至高享受。



▲贵船神社标志性的灯笼和台阶。

【京都市：高山寺】

巡礼作品：京骚戏画
交通：巴士梅之尾站

地处京都市区北面栂尾地区山区深处的古寺，世界文化遗产项目。因为远离市区的喧嚣，为参天巨木所环绕，有着静谧悠远的氛围，在被列入世界文化遗产名录并开辟为热门景点之前是一处理想的清修之地。寺院所藏的『鸟兽人物戏画』图是日本国宝，根据其改编的新番动画在 2017 年 1 月档里播出，是比较少见的题材。在此之前，以京都为舞台的幻想大剧『京骚戏画』也曾在此地取景。

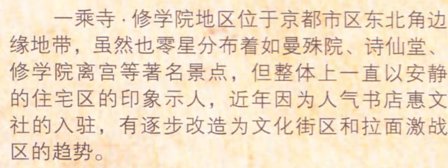


▲樱花烂漫时的高山寺，想要达到巡礼效果还需去对时节。



【京都市：修学院站·一乘寺站】

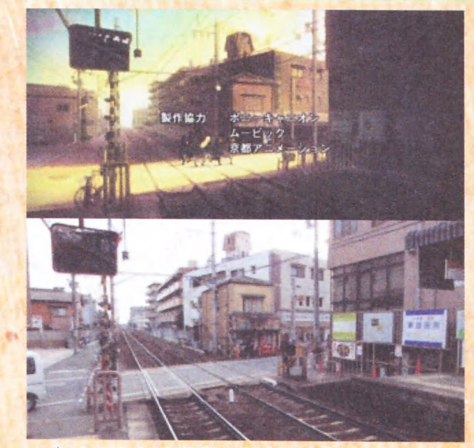
巡礼作品：轻音少女
交通：睿山电铁一乘寺站、修学院站



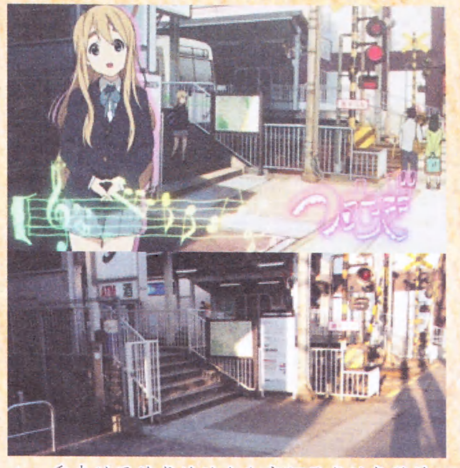
一乘寺·修学院地区位于京都市区东北角边缘地带，虽然也零星分布着如曼殊院、诗仙堂、修学院离宫等著名景点，但整体上一直以安静的住宅区的印象示人，近年因为人气书店惠文社的入驻，有逐步改造为文化街区和拉面激战区的趋势。

在拍摄『轻音少女』时，修学院地区被京阿尼选为主角之一的平泽唯自家所在地，有大量通学镜头都在这一带街区和车站取景，曾是粉丝们趋之若鹜的圣地。不过取景到的建筑物毕竟多为普通民居，圣地巡礼极易侵犯他人隐私，所以巡礼更多的集中在两座车站及周边几处寺院神社。





▲在路面上行驶的睿山电车，有机会的话请务必坐一坐。



▲一乘寺站开放式的站台和京阿尼式的各种神还原。



【京都市：新京极通商店街】

巡礼作品：轻音少女、妄想学生会、幸运星
交通：阪急河原町站，京阪四条祇园站、三条站，地下铁京都市役所前站，或巴士四条河原町站

坐落于京都中京区三条通与四条通之间的一条南北向商店街，地处京都最繁华的四条河原町地区，过去曾是影院一条街，现在则成为京都名气最大的观光商店街，日本学校修学旅行的定番景点之一。商店街穿越古老的寺町而建，因此众多寺院狭窄的门面与店铺挤在一起，互不干扰，氛围相当奇特。因为完全面向观光客，商店街以餐饮和纪念品、土特产店为主，包括

木刀、新选组队服、花纸伞等在内的各种烂俗旅游纪念品都能在这里找到，会引来众多中二男女学生和歪果仁围观。现存的一家 MOVIX 京都电影院前身是老字号的松竹座，也是过去影院街仅存的痕迹，『轻音少女』里梓喵和忧曾在这里看电影。



▲剧中被取景到的新京极商店街后藤清高堂，挂着的"诚"字样 T 恤深受为新选组而着迷的外国人喜爱，对比照片可以发现还原度很神。



▲大名鼎鼎的新京极商店街，号称日本历史第二悠久的商店街，就位于四条河原町一带。



【京都市：出町商店街】

巡礼作品：玉子市场、有顶天家族
交通：京阪出町柳站

正式名称是出町桝形商店街，位置在市区北部贺茂川与高野川交汇的鸭川三角洲的西岸，从出町柳站往西跨过大桥后就能看到对面商店街醒目的招牌。过去一直是以销售海鲜为主的鱼市场，至今商店街顶棚上还悬挂着巨大的鲭鱼模型。自从『有顶天家族』和『玉子市场』来此取景后知名度大涨，尤其是后者，作为剧中"兔子山商店街"的原型，出町商店街对动画的推介可谓不遗余力。





▲出町桝形商店街入口。

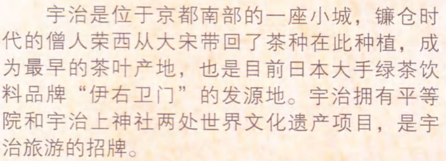


【宇治市】

巡礼作品：吹响！上低音号、幸运星
交通：京阪宇治线/JR 奈良线宇治站、木幡站

宇治是位于京都南部的一座小城，镰仓时代的僧人荣西从大宋带回了茶种在此种植，成为最早的茶叶产地，也是目前日本大手绿茶饮料品牌"伊右卫门"的发源地。宇治拥有平等院和宇治上神社两处世界文化遗产项目，是宇治旅游的招牌。

宇治是京都动画的大本营所在地，有着近水楼台般的得天独厚的条件，『幸运星』时最早将取景地搬到了公司楼下，首开了圣地巡礼官方自卖自夸的先河。此后『吹响！上低音号』成为少数明确以宇治市为主要舞台的动画，沿宇治川两岸大量取景，所以最本格的巡礼路线就是沿河堤两岸做环状移动，沿途逐个拜访上述的几处著名景点，其中包括平等院、县神社、许波多神社、浮岛等几处，其中除了许波多神社位于京阿尼本社大楼的附近，其他都在宇治川沿岸。顺带一提，京阿尼官方商店所在的京都动画第二工作室大楼在本社西面 100 米开外的地方，要买手信的话切莫错过。





▲宇治神社参道入口的鸟居。



▲出町商店街悬挂的鲭鱼模型。





▲宇治川上的喜选桥与背景中的浮岛十三重石塔。



▲宇治神社手水舍利的兔型出水口。

【奈良县 ×2】



【奈良市：奈良公园·东大寺·兴福寺·春日大社】

巡礼作品：境界的彼方、幸运星
交通：在近铁奈良站，或 JR 奈良站乘坐任何奈良公园方向的巴士

奈良是与京都齐名的千年古都，大化革新以来参照唐朝的长安建造的两座大型都城藤原京和平城京都在奈良。现在去关西旅行一般都会去京都和奈良两地，奈良市区比京都小，主要景点都集中于奈良公园及其周边一带，比较有代表性的有东大寺、兴福寺和春日大社，三者都位列世界文化遗产名录。

很多人都知道奈良有鹿，鹿群主要出没于奈良公园内。以近铁奈良站或 JR 奈良站为起点的话，无论是步行、骑车还是坐巴士一路向东，首先会经过拥有日本第二高五重塔的兴福寺，接着进入奈良公园境内于东大寺前下车，可以北上游览南都第一大寺、曾经日本的佛教中心东大寺，也可以继续向东走过被参天古木包围的参道去拜访春日大社，神社由古代位高权重的名门望族藤原氏建造，供奉其守护神建御雷神，鹿就作为神明的使者被放养在神社境内。

奈良固然也是古都和世界文化遗产，也会作为学生修学旅行的目的地，不过常常在京都面前显得黯然失色，所以真正来奈良取景的动画反而不多。比较有代表性的是京阿尼前两年拍摄的『境界的彼方』，是一部比较纯正的以奈良为主要舞台的作品。





▲兴福寺南圆堂，西国三十三所第九番。





▲以兴福寺五重塔为背景的歪果仁。

【橿原市：橿原神宫前站】

巡礼作品：境界的彼方
交通：近铁橿原线橿原神宫前站

『境界的彼方』的取景地主要分布于奈良市内、大和西大寺站和橿原神宫前站周边。后者紧靠气势恢宏的橿原神宫，有机会的话可以到此一游。

建于 1890 年的橿原神宫是明治天皇为祭祀初代天皇神武天皇而建造的巨型神社，宏伟的社殿依托背后的畝傍山而建，从巨大的第一鸟居到拜殿前就要足足走上十分钟。1940 年时值神武天皇登位 2600 周年纪念，就有多达 1000 万民众前来参拜，可见当年举国体制下国家神道的狂热程度。战后日本将神武天皇即位的 2 月 11 日定为日本建国纪念日，因此民众对橿原神宫的信仰并未因为国家神道的解体而消退。不过橿原神宫的地理位置决定了来这里参观的外国游客并不多。



▲撇开橿原神宫这样的巨型宫殿不谈，橿原神宫站一带平平无奇，典型小城市风貌。

【大阪府 ×4】



【大阪市：通天阁·新世界】

巡礼作品：Smile 光之美少女、樱花庄的宠物女孩、天才麻将少女
交通：地下铁惠美须町站

建成于 1956 年、高 108 米的通天阁是大阪曾经的地标建筑，通天阁前的新世界亦曾是大阪战后 60 年发展的缩影，现在已成为展现大阪昭和时代生活风貌的一条观光街道，也汇聚了大批提供大阪当地美食的大小食肆，在有“天下厨房”之称的大阪也是大名鼎鼎的老饕好去处。

新世界位于大阪市区南部，距离新今宫、天王寺等大站都在步行距离内，离笔者曾介绍过的廉价简易旅馆聚集区也很近，可能是日本人心目中大阪最有市井气息的地方。



▲在被誉为“天下厨房”的大阪也很有名气的新世界，背景里有通天阁。



【大阪市：道顿堀·心斋桥】

巡礼作品：网球并不可笑嘛、跟班 × 服务
交通：地下铁心斋桥站、道顿堀站

心斋桥是广为国人游客所熟悉的大阪市中心繁华街区，是很多人下榻、购物、就餐的首选，几乎所有第一次来大阪的人都会到心斋桥逛一逛，并站在道顿堀的桥上拍那座巨大的格力高广告牌，或者“螃蟹道乐”总店看板上的那只会动的巨大螃蟹。正因为如此，心斋桥一带日夜人满为患，不带耳朵听也免不了有几句乡音蹦进脑袋里，国人就是多到这种程度。



▲这家 TAITO 街机厅并非道顿堀最典型的街景，提到道顿堀自然想到格力高广告牌。



▲左手边就是“螃蟹道乐”总店，一半以上的食客是慕名而来的中国人

亲【大阪市：大阪城公园】

巡礼作品：Smile 光之美少女
交通：JR 大阪环状线森之宫站、或大阪城公园站

大阪城，大阪人的骄傲，被亲切地称为“太阁之城”，是丰臣家族昔日荣光的最后写照。早在本能寺之变后得到摄津一国领地的羽柴秀吉就开始着手修建居城作为根据地，城池被命名为“大坂城”，“坂”字改为“阪”是明治维新以后的事。

丰臣秀吉以太阁身份君临天下后不断扩大大坂城的规模，使之成为一座轰华绚烂的巨城。在其死后，丰臣家的天下被德川家康夺走，秀吉嫡子丰臣秀赖遭关原合战战败处分，从天下人跌落为区区一方诸侯，但仍将大坂城作为不可动摇的根据地，与家康分庭抗礼，为此又两次引发了大坂围城战，最终在 1615 年的大坂夏之阵中城破人亡。丰臣家灭亡后德川幕府对大坂城进行了改筑，加上历史上多次天灾人祸，现在看到的大阪城早已不是当年的“太阁之城”了，作为大阪地标建筑的天守阁是 1931 年重建的钢筋混凝土建筑物，竟奇迹般挺过了二战时的大轰炸保存至今。现在的大阪城公园不仅是大阪数一数二的招牌景点，也是首屈一指的花见名所。



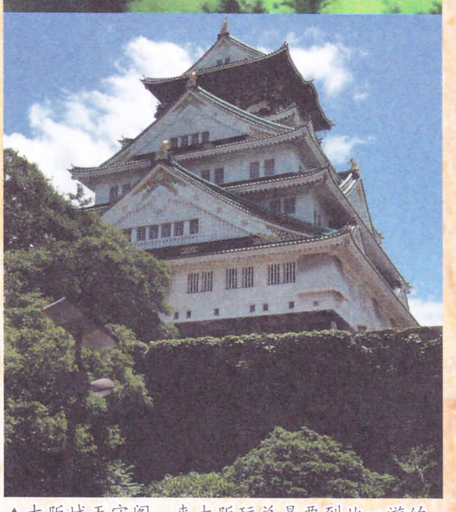
【吹田市：千里山站】

巡礼作品：天才麻将少女・阿知贺篇
交通：阪急千里线千里山站

『天才麻将少女』系列角色数量众多，且分散在日本全国范围内，所以动画的取景地非常多，但各有各的问题，像清澄高中、风越高中等几所长野代表学校就分散在长野县多个城市难以串联，阿知贺女子学院在奈良县的吉野山，去一趟又是电车又是索道又是巴士也不方便，还有永水女子高中这种从遥远的鹿儿岛县而来的，巡礼的难度无疑就更大了。笔者最终选择了千里山高中的所在地来巡礼也是有充分理由的。首先当然是因为跟千里山女子高中有关的剧情戏份中，围绕千里山站的镜头多；其次因为队伍里有小仓唯这样的大杀器撑场面，角色人气很高；最后当然是因为交通方便容易到达。

千里是大阪市北部一个大型住宅区的名字，与千里有关的车站名有好几个，千里山是阪急千里线上的一个车站，假设从笔者经常落脚的新今宫出发的话，在动物园前站乘坐地下铁堺筋线 15 站，32 分钟后就能到千里山站，时间短且没有换乘烦恼。在千里山站下车，出西口沿街道往西直走一直到喷水池一路上就有很多动画里的镜头，巡礼一次花不了十几分钟。结束后可以往北坐几站去著名的大阪万博纪念公园去看太阳之塔，也可以往回坐几站在淡路站换阪急京都线去京都，交通便捷，任君选择。





▲大阪城天守阁，来大阪玩总是要到此一游的



▲千里是大阪北部一个巨大的住宅区

【兵库县】x2



【神戸市：北野异人馆街・风见鸡之馆・鱼鳞之家・蒙特雷神戸宾馆】

巡礼作品：Rewrite、Fate/Stay Night、Fate/Zero
交通：新干线/地铁西神・山手线新神户站步行 10 分钟

依山傍海的神户市是一座宜居程度极高的美丽城市，当年平清盛在这里大力开发福原京企图作为天皇行在，几百年后神户又作为最早开埠的港口之一引入了西方文化。现在的神户港仍旧作为日本货运和旅客吞吐量最大的港口之一发挥着重要作用。

神户的吸引人之处在于东西方文化的交织与融合，150 年开港后很多西方人定居神户，随之而来的是投资和外交使命，这些西方人生活的场所变成了现在的外国人居留地和北野异人馆，其中的北野异人馆街位于神户市中央区北部紧靠六甲山脉的半山腰处，集中了很多曾经的洋人官邸和旧领事馆，其中比较有名的两座风见鸡之馆和鱼鳞之家是『Fate』系列游戏和两部动画的取景地，被作为女主角远坂凛居住洋馆的原型。还有一所名为蒙特雷神户宾馆的高档酒店被作为剧中言峰绮礼的教堂的原型，地点在三宫地区生田神社的近旁，从北野异人馆街往南步行约 10 分钟左右。



▲仿佛听到远坂时臣坐在沙发上侃侃而谈

亲

【西宫市：西宫北口站·广田神社】

巡礼作品：凉宫春日
交通：阪急神户线西宫北口站，阪急巴士广田神社前站

在关西有“阪神间”这么一说，常用来指大阪与神户之间高收入人群聚居的富人区，西宫市就是一座典型的“阪神间”的卫星城市，人口有近 50 万，多在大阪和神户之间通勤。西宫市拥有在高中棒球界被视为圣地的阪神甲子园球场，也有像广田神社、西宫神社这样高规格的著名神社。出入西宫市有阪急神户线的西宫北口、JR 东海道本线的西宫和阪神本线西宫站三座主要车站，其交通便捷度可见一斑。

从西宫北口站前往广田神社可以乘坐阪急巴士直达。广田神社贵为神道教地位最高的官币大社，供奉天照大神的荒魂，所谓神魂有和魂与荒魂之分，分别代表神明善与恶的两面。广田神社祭祀的是神道教最高神祇，地位自然无比崇高，然而『凉宫春日』里春日一行人却来这里拍恶搞小电影，这种离经叛道的行为不禁教人捧腹。



▲几年前有一群蛇精病粉丝来这里模仿凉宫春日，这两年又有 Pokemon GO 来神社添乱，世风日下啊。



▲广田神社前造型奇特的鸟居

【滋贺县 ×3】

【犬上郡丰乡町：旧丰乡小学】

巡礼作品：轻音少女
交通：近江铁道丰乡站

旧丰乡小学可能是近年来最受日本国民关注的一所小学，这座建于 1937 年、已经弃之不用的小学校舍曾无限接近于拆毁，却因为『轻音少女』这部动画的播出而红遍全球，也托了圣地巡礼的福一跃成为当地的热门景点，并作为重要历史建筑得以保留。『轻音少女』中樱丘高中的原型就是这座校舍，京阿尼对校舍内外进行了细致入微的取景和还原，随后丰乡町方面也对校舍进行了务实的维护和经营，志在打造体验最好的动漫圣地，在双方的共同努力下，旧丰乡小学堪称圣地巡礼活动的示范区。





▲圣地中的圣地，笔者却因为几次意外而错过。

亲

【大津市：近江神宫】

巡礼作品：歌牌情缘
交通：京阪石山坂本线近江神宫前站

近江神宫是 1940 年为了纪念初代天皇登位 2600 周年而建造的，供奉曾迁都大津京的天智天皇。作为国家神道的产物，近江神宫占地广袤，气宇恢弘，给人以高高在上的感觉。不过其附属的近江劝学馆常年作为竞技歌留多运动全国大赛决赛的举办地，以此为契机成为了『歌牌情缘』的取景地。全国高中团队赛决赛和名人·女王战分别定于每年 7 月和 1 月举办，届时近江神宫将成为竞技歌留多运动真正意义上的第一圣地。



▲近江神宫的拜殿





▲支付一定的金额，一般人也可以在教室里开茶会。

亲

【大津市：滨大津站·穴太站·大津港·京阪石山站·唐桥公园·桧山神社】

巡礼作品：中二病也要谈恋爱
交通：京阪电铁石山坂本线

『中二病也要谈恋爱』的几处取景地主要分布于京阪石山坂本线的沿线，故放在一起介绍。根据停靠的顺序，可以由南向北，先到唐桥前站，向东翻过濑田唐桥，巡礼唐桥公园和桧山神社；而后北上分别经过京阪石山站、滨大津站，下车步行至大津港；回到三井寺站上车继续向北，途径近江神宫站后抵达穴太站。



▲京阪石山坂本线的站台也是开放式的，但在日本人没有人逃票。



【长野县 ×3】

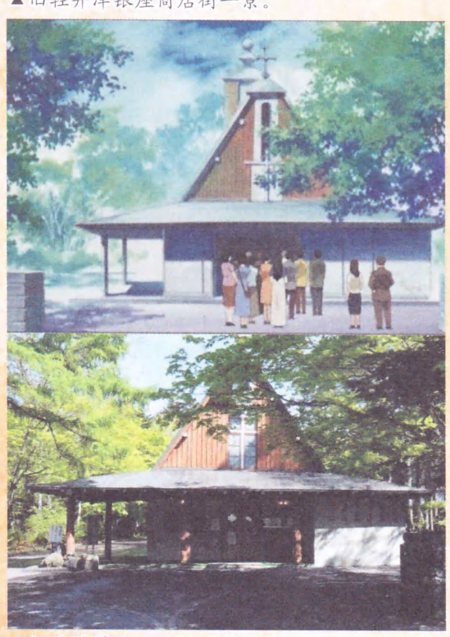
亲

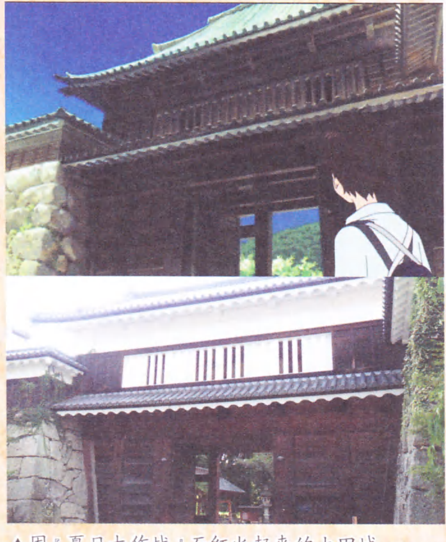
【轻井泽】

巡礼作品：在盛夏等待、拜托了系列、圣母在上、极黑的布伦希尔特
交通：北陆新干线轻井泽站

轻井泽是位于长野县东部浅间山东南麓的一座小镇，19世纪末西方传教士最先来到这里修建度假别墅和教堂，成为将轻井泽打造为避暑胜地的肇始，此后富人们纷至沓来，在山林间建造别邸，逐渐形成气候。这里海拔1000米左右，夏季十分凉爽，且植被茂密空气清新，非常适合作为夏季度假的场所。虽然别墅区多为私有地，不过轻井泽百年多积淀的历史人文建筑已足够丰富，徜徉在欧风气息浓郁的小镇上，有暂时置身于日本之外的错觉，所以这里常常会成为影视作品的取景地，例如『在盛夏等待』里就有类似的剧情。


▲旧轻井泽银座商店街一景。


▲轻井泽著名的圣保罗教堂。


▲因『夏日大作战』而红火起来的上田城。


▲上田城去年因为大河剧『真田丸』的热播而再度成为热门景点。

【上田市：上田城迹公园】

巡礼作品：夏日大作战、拜托了！双子星
交通：北陆新干线上田站

从轻井泽继续搭乘北陆新干线两站就到了上田市，这座位于长野县中腹地带的小城作为战国时代著名的真田家族的发迹之地而蜚声海外。曾经只是一介地方土豪的真田氏就发源于上田市东北部的真田乡，在战国的乱世中以智谋取胜的真田昌幸在各路豪强的夹缝中扩张势力，统一了其所在的小县郡并修筑了上田城。真田昌幸和幸村父子曾在这里两次以少胜多，击退德川大军的进犯，使上田城得以名留青史。明治维新后上田城废城，但保留了部分橹和石垣，成为现在我们看到的上田城迹公园。

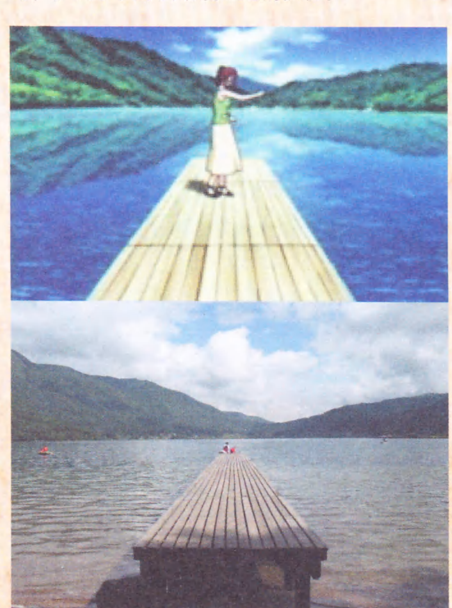
2009年细川守监督凭借一部有趣而感人的『夏日大作战』令取景地上田城一跃成为热门的动漫圣地，当然其实早在2003年时『拜托了！双子星』就曾在这里有过取景。

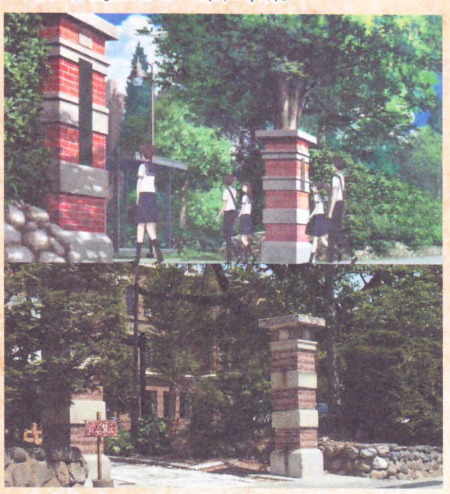
【松本市、大町市：木崎湖】

巡礼作品：拜托了系列、极黑的布伦希尔特
交通：JR筱之井线松本站，大系线海之口站（木崎湖）

说到动漫圣地巡礼的元祖级作品就不能不提2002年的『拜托了！老师』及一年后的续作『拜托了！双子星』，该系列将舞台放到了当时还少有动画公司注意到的长野县松本市，并选中了松本市北部20几公里开外大町市的一座名为木崎湖的高原湖泊，作为动画里的重要场景，来自外星球的老师风见瑞穗驾驶的飞船就降落在这座湖中，瑞穗也是在这里邂逅了男主草薙桂。剧中另一重要场景木崎高中的原型则是已经被列为保护建筑的旧松本高等学校。拜托了系列成为话题作后，围绕的松本市和木崎湖的圣地巡礼活动很早就已经开展起来，而且还率先组织了民间环保活动旨在减少圣地巡礼造成的环境破坏，堪称元祖动漫圣地中的典范。

继拜托了系列之后，虽然带有同一“血统”的『在盛夏等待』并未回到松本和木崎湖，不过2014年播出的另一部话题作『极黑的布伦希尔特』倒是选择了松本市的深志高中作为取景地，扩大了长野县动漫圣地的队伍。


▲元祖动漫圣地之一的木崎湖。


▲松本市的一处新取景地深志高中。

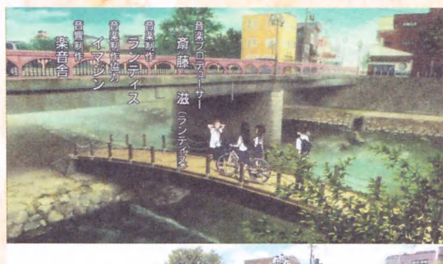
【岐阜县 ×3】



【高山市】

巡礼作品：冰果、架向星空之桥

高山市岐阜县首屈一指的观光胜地，因城内保留有江户风情浓郁的老街区，故有“飞驒小京都”的美誉，城内有三町老街、高山阵屋、樱山八幡宫、日枝神社等景点，南郊有飞驒国一之宫水无神社，是『冰果』和『架向星空之桥』两作的主要取景地。此外从高山前往白川乡也比较方便，单程只需 1 小时左右。每年 4 月和 10 月高山祭举办的时节，届时高山市的热闹程度更胜以往。





▲高山市内的弥生桥。



【飞驒市】

巡礼作品：你的名字
交通：JR 高山本线飞驒古川站

飞驒市是地处飞驒山脉中一座默默无闻的小城，2016 年新海诚用一部『你的名字』打响了飞驒市的名气，当地的市立图书馆和气多若宫神社，以及唯一的电车站飞驒古川站被选为取景地，飞驒市也被视为女主角三叶生活的故乡糸守町的原型，从而在短时间内引来了大批圣地巡礼爱好者前来一游。



▲高山市图书馆“煥章馆”



▲高山市区本町一带的典型街景，两侧商店街有门廊遮挡，这个镜头取自弥生桥附近。

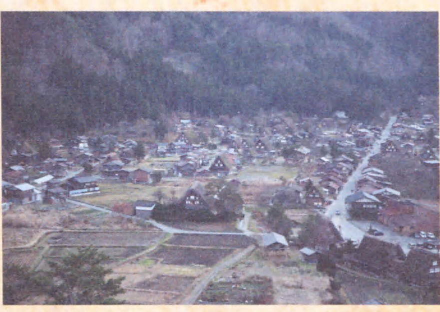


【白川村：白川乡】

巡礼作品：寒蝉鸣泣之时
交通：从高山、金泽、新高冈的巴士总站有高速巴士直达

作为世界文化遗产而名声在外的白川乡一直以独具一格的合掌造建筑而闻名于世，这种屋顶倾斜度达到 45–60° 的古朴农家大宅是为了防止冬季被厚厚的积雪压塌而设计的，并且秉持着建筑材料全部于当地就地取材的环保理念。入选世界文化遗产名录后整个白川乡被辟为景区，虽然只有巴士可以到达，且旅游设施严重匮乏（为了保护原生态），但每年的观光客仍络绎不绝。龙骑士 07 在制作同人游戏名作『寒蝉鸣泣之时』时曾将此地作为舞台雏见泽村的参考原型，动画化后自然也去到当地取景，具有代表性的是白川八幡神社。

值得一提的是 P.A.WORKS 曾制作过一部叫『恋旅』的观光宣传动画，其中有游览合掌造村落的剧情，那是与白川乡齐名的五箇山地区。



▲白川乡全景，冬季夜晚点灯时宛若童话世界。



▲白川八幡神社里悬挂的痛绘马。

【爱知县 ×1】



【名古屋市：名古屋站】（亲）

巡礼作品：电波女与青春男、我的朋友很少 NEXT、摇曳百合
交通：JR 东海道本线 / 新干线名古屋站

作为人口大县的爱知县对圣地巡礼的贡献却没有想象中那么多，作为仅次于东京、横滨和大阪的日本第四大城市的名古屋市只有一处圣地入选本文，而且还是一座车站。

名古屋站是东海道本线上最重要的车站之一，作为大阪至东京的必经之路，相信很多乘坐新干线在两地间旅行的自由行游客都有途径名古屋站的经历，至于有没有机会下来玩上一圈则另当别论。曾在名古屋取景的大多数动画的情况也差不多，都是匆匆过客。其中以『电波女与青春男』和『我的朋友很少 NEXT』为代表，对名古屋站的内外还是有比较细致的刻画的。需要提醒注意的是名古屋站是一座日流量达 110 万之巨的超大型车站，由 JR、近铁、名铁和名古屋地下铁公用，动画一般取景到的都是 JR 名古屋站的站厅和站台，巡礼时可不要跑错了。



▲名古屋站前一景

【静冈县 ×3】

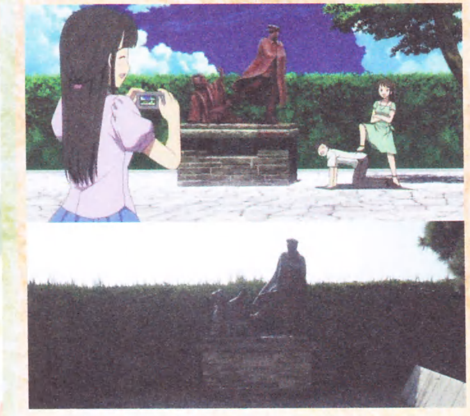
【热海市：热海温泉街】

巡礼作品：枪械少女、LOVEPLUS+、没有黄段子的无聊世界
交通：东海道新干线热海站

热海温泉有着“日本三大温泉”之一的美誉，搭乘新干线的话距离东京只有一小时左右的车程，一直被东京人视为休闲疗养的好去处。热海温泉在江户时代就已经很有名，经过昭和经济高速发展时期的一番大肆扩张后，加上新干线的开通，早已被建设成为一条游乐服务设施齐备，并充斥着各种色情场所的温泉欢乐街，有段时间各地风月场所都以“某某热海”命名，原因就在这里。

后来泡沫经济破灭，热海温泉不复当年盛况，然而瘦死的骆驼比马大，近年来兴起温泉热，包括热海在内的很多温泉街又重现活力，比如脱宅神作『LOVEPLUS+』就设计了让玩家带二次元女友到热海洗温泉的剧情，一度引来大量单身狗投宿。其他以热海为舞台的大牌动画不多，军武题材的『枪械少女』和擦边球作品『没

有黄段子的无聊世界』都曾不约而同的把这里作为修学旅行的取景地。不过在现实中因为存在一些少儿不宜的场所，学校应该不会安排学生来这里旅行才对。



▲名著『金色夜叉』里的男女主人公，小说情节就发生在热海。

【下田市：下田站·下田八幡神社·佩里小路·下田海中水族馆】

巡礼作品：夏色奇迹、龙与虎
交通：伊豆急行线下田站

位于伊豆半岛最南端的港口小城下田因为“黑船来航”这一重要事件而在日本历史上留下浓重一笔。1853 年美国海军准将佩里率舰队用坚船利炮叩开了日本的国门，翌年佩里复来，迫使德川幕府签署了『美日友好条约』，条约的最终签署地就在下田港的了仙寺，从此下田名声大噪。

2012 年由 SUNRISE 制作的动画『夏色奇迹』就把主要取景地放在了下田市，动画本身倒不怎么有名，但一看声优表绝对吓人一跳，当时高垣彩阳、寿美菜子、户松遥、丰崎爱生结成组合“sphere”后还是第一次包办一部动画的全部主角，可以说这部作品就是为 4 人度身定制的，这当然引来很多声优厨的狂喜乱舞，这些人随后也成为圣地巡礼的主力军。

『夏色奇迹』在下田的取景非常多，笔者设计的巡礼路线是从下田站下车后一路步行向南，首先前往主角们许愿后获得神奇力量的神社下田八幡神社，然后是『美日友好条约』的签署地了仙寺，接着在寺前沿著名的“佩里小路”往海边方向走，最后来到下田公园内的下田海中水族馆。



▲下田海中水族馆





▲今年最新的圣地之一弁天岛，我闻到了福利的味道。



▲现实中日本的沙滩大多都是灰黑色的，还原出来一定很煞风景。

【滨松市：弁天岛、远洲滩海滨公园】

巡礼作品：珈百璃的堕落、倾物语
交通：JR 东海道本线弁天岛站，远铁巴士三岛江之岛线县立海滨公园站（远洲滩海滨公园）

与时俱进推荐一部 2017 年 1 月新番『珈百璃的堕落』的圣地，位于静冈县最西面的滨松市的弁天岛。

弁天岛是滨名湖入海口处自然形成的一座有人小岛，上面不仅有温泉、海滨浴场，还有一座 JR 车站。在岛南侧的湖面上矗立着一座巨大的红色鸟居，夕阳西下时火球从鸟居上渐渐沉入大海的景象是滨松市的招牌美景。『珈百璃的堕落』里远景中出现弁天岛鸟居的镜头非常多，第 4 话还有海滨杀必死话，地点也在弁天岛上的海滨公园，同时还拍到了弁天岛站的站台。该作的制作公司是动画工房，各种细节方面还是很老道的。

顺带再介绍一下弁天岛东面约 6 公里开外的远洲滩海滨公园，『倾物语』曾在这里有过取景，不过此地的知名度恐怕非常低，也是不太理解物语系列选择取景地的奇葩思路。

【神奈川县 ×5】

亲【横滨市：樱木町站·横滨港未来 21·中华街·山下公园】

巡礼作品：偶像大师
交通：JR 根岸线樱木町站，地下铁港未来线马车道站、元町·中华街站

有着无限经费可以燃烧的『偶像大师』在第 8 话里用了整整一话让路痴我梓带领大家到处迷路，穿着一身婚纱帮横滨市拍观光宣传片，正因为如此这一话绝对可以作为横滨圣地巡礼的范本来做介绍。

根据我梓的行走路线，从 JR 樱木町站前出发，先向东进入港未来 21 区域，接着过天桥返回市区，折向东南方向前往中华街，由西向东穿过中华街，把真哥留在身后与石油王的保镖打斗，然后继续上路北上进入山下公园，恰好 MIKIMIKI 正在这里拍外景，最后 765PRO 和石油王一行人在这里迎来大团圆结局。从地图上看这条路线确实有点绕，但其实步行距离也就 2 公里左右，对于没有穿着婚纱和高跟鞋的你来说应该是小菜一碟。



▲路痴三浦梓姐姐的横滨一日迷路。



▲婚纱大逃亡名场景的拍摄地，山下公园。



▲位于横滨元町的中华街，特色美食是肉包子。



【镰仓市：镰仓站·鹤冈八幡宫·净智寺·镰仓文学馆·镰仓大佛】

巡礼作品：TARI TARI、青之花、花舞少女、侵略！乌贼娘、极黑的布伦希尔特
交通：JR 横须贺线镰仓站、北镰仓站

镰仓幕府的大本营、武家古都镰仓是东京周边人气最高的观光城市之一。在不大的镰仓市区内遍布寺院和神社，但凡以镰仓为取景地的动画总离不开这些古老的寺社。几部拥有比较纯正的镰仓“血统”的作品里，『TARI TARI』选择了环境清幽的禅寺净智寺；『花舞少女』取景了镰仓代表性的神社鹤冈八幡宫；『侵略！乌贼娘』则恶搞了一番高德院的镰仓大佛。『青之花』倒是另辟蹊径，将大正风情的镰仓站和镰仓文学馆作为取景地，也比较符合作品的文艺气息。

要一口气巡礼以上圣地比较省力的方式是在镰仓站下车后尽量多的利用巴士来移动，不过体力好的话笔者倒是推荐从北镰仓站下车后一路南行的徒步路线，一路上著名景点颇多，也可以适当调整行程。



▲鹤冈八幡宫舞殿的侧面。





▲正常视角看镰仓大佛。



【镰仓市、藤泽市：由比滨·镰仓高中前站铁道口·江之岛】

巡礼作品：灌篮高手、花舞少女、TARI TARI、钓球、侵略！乌贼娘、青之花
交通：江之岛电铁由比滨站、镰仓高中前站、江之岛站

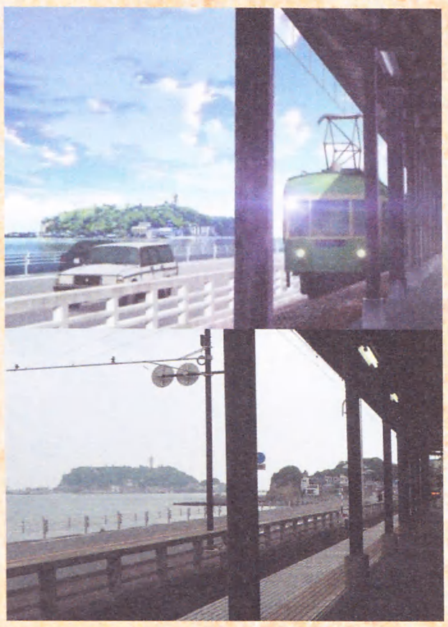
出了小小的镰仓市区，一路往南到海边就是由比滨海滩，这里就是『侵略！乌贼娘』里海边小屋“海之家 柠檬”的所在地，当然这种小店几乎每片海滨浴场都有。细心的人或许还注意到『我的青春恋爱物语果然有问题』的女主角之一也姓由比滨，出处就是这里。比企谷和雪之下也是镰仓的地名。

至于江之电镰仓高中前站的那个铁道口，已经到了是个人都知道的程度，应该也不用笔者多介绍了，但需要提醒的是为了得到最佳拍摄角度需要站在街道中央，因为是下坡路很容易遭遇交通事故，务必注意安全。

乘坐江之电过了镰仓高中前越两站就是江之岛，这是一座与大陆相连的小岛，岛上建有著名的江岛神社，为日本三大辩才天之一。江之岛自古就是湘南一带的观光胜地，也是代表景区，因此但凡来湘南镰仓取景的作品或多或少都会取景到江之岛（哪怕是远景），其中镜头较多的有『TARI TARI』和『钓球』这两部。



▲摸一摸七福神之一布袋和尚的肚子会有好福气。



▲江之电镰仓高中前站



▲江之岛入口处的石鸟居和右边的海产店。





▲『TARI TARI』宣传海报上的片濑东滨海水浴场。

亲

【横须贺市：瓦尔尼公园·三笠公园·汐入町】

巡礼作品：玉响、苍蓝钢铁的琶音、强袭魔女
交通：京急本线汐入站，JR 横须贺线横须贺站

大多数情况下横须贺总是与军港、舰队等字眼联系在一起，这里也确实成为了『苍蓝钢铁的琶音』、『强袭魔女』等剧的取景地，但其实也有像『玉响』这样的治愈系日常番选择到此取景，而且与前两作的取景地并不重叠。

着重表现军港风貌的两部军武题材剧自然都集中在港口一带取景，笔者以前曾在镇守府圣地巡礼中介绍过横须贺这座港口的布局，在JR 横须贺站下车后就可以看到由海上自卫队和美国太平洋舰队共用的完备港口设施，运气好的话还能看到锚泊的军舰。沿海岸往东走首先会经过瓦尔尼公园，瞻仰旧镇守府所在地，再往东进入横须贺的繁华区，可以一直走到安置着三笠号的三笠公园，这艘东乡平八郎麾下的功勋旗舰在『苍蓝钢铁的琶音』里被用作了道具诱饵。如果在瓦尔尼公园折向南面走个百来米就能看到京急本线的汐入站，这里附近一带的居民区有很多『玉响』的取景地，随便走上一走也会有很多收获。最后别忘了尝一尝横须贺的汉堡和海军咖喱饭。



▲从箱根、芦之湖到仙石原都是『EVA』理论上的圣地。

【箱根町：箱根·芦之湖】

巡礼作品：新世纪福音战士
交通：箱根登山铁道强罗站，换箱根登山缆车至早云山站，再换箱根索道可达到芦之湖边的桃源台站

可能是最名声远播，却又最名不副实的动漫圣地。看过『EVA』的人都知道有个“第三新东京市”，从地理位置上看就是在箱根，但又是已经面目全非的近未来的箱根，所以其实在现实中的箱根除了芦之湖的景色有些相似以外是看不到太多『EVA』舞台的痕迹，这是其名不副实的一面。

箱根可能是现在日本人气最火爆的温泉度假胜地却也是不争的现实。箱根地处神奈川县西部与静冈县交界处，位于首都圈之内，从都心出发一个半小时内即可到达，交通十分便捷，再加上到位的宣传，作为都市休闲游的目的地广受东京人和外国游客欢迎，跟团游到东京的话很少有不安排去箱根的。箱根一带铁道设施完备，自由行也很方便。



▲汐入町的住宅区有很多『玉响』的取景地，主人公搬去竹原前曾住在这里

【群马县 ×1】

【吾妻郡：草津温泉】

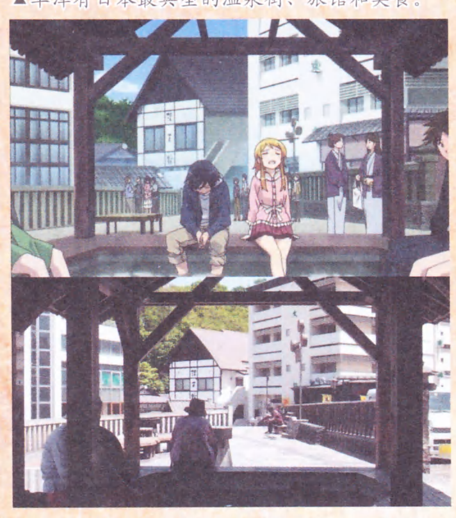
巡礼作品：我的妹妹不可能那么可爱
交通：在 JR 吾妻线长野原草津口站换乘 JR 关东巴士至草津温泉巴士总站，或在轻井泽站乘坐草津交通或西武高原巴士至草津温泉巴士总站

如果要举出关东地区最有名的温泉胜地，“日本三名泉”之一的草津温泉一定名列前茅，拥有独特“汤畑”景观的草津温泉声名远播，虽然其公共交通并不算很方便，但即便在经济持续衰退的现在，草津温泉旅馆的客房周转率也一直维持在比较良好的状态，年接待汤客 280 万的数字让关东地区的其他竞争对手们都倍感羡慕。

『我的妹妹不可能那么可爱』是唯一一部在草津温泉取景的动画，剧情发生在第 9 话黑猫“离家出走”，高坂兄妹俩前往草津温泉说服黑猫。『俺妹』这么一部中二气满满的作品会选择草津温泉固然令人有点不解，但取景工作本身还是足够细致到位的。如果有机会到东京旅行想泡一晚温泉的话，笔者推荐的前五位是河口湖温泉、草津温泉、箱根温泉、热海温泉、日光温泉。



▲草津有日本最典型的温泉街、旅馆和美食。



▲来到草津，泡不了温泉那至少也要泡一泡足汤吧。

▲虐心剧情的取景地岩舟站。



▲岩舟站朴素的站台，在日本的偏远地区随处可见。

【栃木县 ×2】

【小山市：小山站、栃木市：岩舟站】

巡礼作品：秒速 5 厘米
交通：JR 东北本线小山站，两毛线岩舟站

两处比较冷门的动漫圣地，均出自新海诚成名作之一的『秒速 5 厘米』。在动画“樱花抄”一段里有男主角贵树从东京一个人前往栃木县探望已经转学的好友明里的情节，贵树一路上经过好多个车站，但在半路为大雪所阻，直到深夜才赶到明里所在的小站。地方铁路小站一直是新海诚作品里的定番元素，车站本身固然乏善可陈，但在“壁纸哥”高质量 CG 的描绘下总是显得格外吸引人。虽然明知代价不菲，还是有不少人会循着新海诚的步伐踏上圣地巡礼之路。“樱花抄”里就有小山和岩舟这么两个值得巡礼一番的车站。

其中小山站还算得上是东北本线上的一座大站，有新干线停靠，贵树要从自家所在的东急豪德寺站去岩舟站则必须先到新宿换 JR，经池袋、大宫，最后在小山站换两毛线，却因为突降大雪而动弹不得。相比之下岩舟就是一座标准地方无人运营小站了，有着十分简易的站舍，现实中并不会有铁道员给他们留门（新海诚去取景时应该还有，2006 年时取消值班窗口），末班车过后真的是前不着村后不着店啦。顺带一提，正常情况下从豪德寺到岩舟单程需 2 个半小时。

【日光市：鬼怒川温泉】

巡礼作品：未来日记
交通：东武鬼怒川线鬼怒川温泉站

鬼怒川温泉位于栃木县日光市，毗邻世界文化遗产项目“日光的社寺”，可算得上是北关东有数的观光胜地，东武日光线直通鬼怒川温泉，搭乘特急列车从浅草站出发 2 小时可达，与热海温泉并称“东京的奥座敷”，年间接待汤客 200 万人次以上。然而就是这样一条表面上人气兴旺的温泉街，只要稍稍走几步离开站前繁华地带，就能随处看到遭到弃置的楼房废墟，这便是鬼怒川温泉街自泡沫经济破灭后长期衰退的结果。可偏偏就有动画看中这充斥着废墟的温泉街跑来取景，『未来日记』本就是一部价值观十分扭曲的作品，即便是被一般动画视为福利的温泉回也要玩出一点花样来，作为一个特例入选本文也并无不可。



▲从缆车站俯瞰鬼怒川温泉街，其中有一半是废墟地带。

【千叶县 ×2】



【千叶市：千叶站·千叶公园】

巡礼作品：我的妹妹不可能那么可爱、我的青春恋爱物语果然有问题、黄金拼图
交通：JR 总武本线、京成千叶线千叶站，千叶都市单轨电车千叶公园站

拥有 600 多万人口的千叶县人口分布并不均衡，紧靠东京都的西北部人口稠密，东南内陆和沿海地区人口不多，交通也不算方便。人口最稠密的是县厅所在地千叶市，一提到千叶市就自然会想起『我的妹妹不可能那么可爱』OP 一开头在镜头里驶过的高架单轨电车，还有能从远处眺望电车轨道的公园，来千叶市要巡礼的主要就是这两处。

千叶站是一座大型复合式车站，出站后一抬头就能看到高架桥上的单轨电车，可以坐一站到千叶公园站下车，在公园里越过锦打池看到的高架电车与动画里的镜头是完全一样的。JR 千叶站的南面还有京成千叶线的千叶站，在『黄金拼图』有过这座车站的镜头，主角们在这里出站换乘 JR 外房线前往御宿海滨浴场，下文会介绍到。

【御宿町：御宿海滨浴场】

巡礼作品：黄金拼图
交通：JR 外房线御宿站

与人口稠密的西北部相比，千叶县的东南部完全是另一番风貌，这里有日本最多的海滨浴场，平时冷冷清清，一到夏天泳客们蜂拥而至，马上焕发出别样的生机。

『黄金拼图』在几十个海滨浴场里选中了位于御宿町的御宿海滨浴场，主要是因为这个海滨浴场有着充满异国风情的沙滩，很符合本作“和洋折衷”的风格。因为这里是日本传唱已久的童谣『月之沙漠』的发祥地，故而海滩整个风格都按照童谣描绘的情景来打造。

从东京市区前往御宿海滨浴场可以在东京站乘坐特急“若潮号”直达，时间不到 1 个半小时，还算便捷。



▲现实中的御宿小镇当然并不像动画里加了滤镜的画面一般梦幻。



▲坐在千叶公园的这条长椅上脑内就能自然回想起『俺妹』OP 动画的镜头。

【琦玉县 ×4】

【久喜市：鹫宫神社】

巡礼作品：幸运星
交通：东武伊势崎线鹫宫站

作为曾经位列“日本五大动漫圣地”之首的琦玉县鹫宫神社，在本世纪第一个十年里掀起的圣地巡礼风潮中起到了至关重要的作用，尤其是在『幸运星』热力尚在的那几年，说起圣地巡礼几乎等同于去鹫宫神社一游。不过早几年去日本自由行还存在诸多不便，国内鲜少有人前往实地探访，而多年后日本游的门槛是变得低了很多，但鹫宫神社的知名度也随着身后各种新动漫圣地的不断超越而逐步降低。

以现在的眼光来看，地处久喜市的鹫宫神社软硬件两方面都很一般，从浅草乘坐东武线，或从上野和池袋乘坐 JR 东北本线到久喜站，再换乘东武东上线到鹫宫站都需要近 1 小时。鹫宫神社是一座规格比较高的古社，作为剧中主要角色柊家姐妹的实家有不少戏份，不过周边除了一家大酉茶屋以外都是普通居民区，整体上显得很不起眼。所以『幸运星』热播的那几年每年都有 3、40 万人前去新年初诣的纪录感觉颇有点超现实。



▲鹫宫神社鸟居与右手边的大酉茶屋，当年的动漫圣地头牌。

【川越市】

巡礼作品：风夏、元气少女缘结神、猫神八百万
交通：西武新宿线本川越站、东武东上线川越市站

川越市是本文入选的琦玉县 4 个圣地里普通游客最多的一个，川越市在历史上就有着很重要的地位，古称河越城，后北条家曾在这里以少胜多歼灭了关东管领上杉家的势力，迈出了称霸关东最重要的一步。进入江户时代后，川越藩大力发展城下町，寺院神社林立，有着“小江户”的美誉，尤其是在东京的江户风情早已荡然无存的今天，得到妥善维护的川越市旧街区就更不负“小江户”的盛名了。现在每年有超过 600 万人次的观光客来到川越，其中有相当大的比例是外国游客。

川越的江户风情老街集中在一条名为“川越一番街”的周边，以建于 1893 年的木制钟楼为地标，周边大多为二层楼的町屋建筑。离川越一番街很近的还有一条大正时代风格的大正浪漫梦通和一条集中有数十家和果子屋的和果子横丁，不仅和果子，还有大量难得一见的粗点心。在日式粗点心已经日渐没落的今天，这条和果子横丁可以说是日本最大规模的和果子集散地，在『粗点心战争』热播后来川越重温童年回忆的人络绎不绝。2017 年 1 月热播的『风夏』也到过川越取景。



▲川越市的地标建筑钟楼，不过到去年为止一直在维修。

【饭能市】

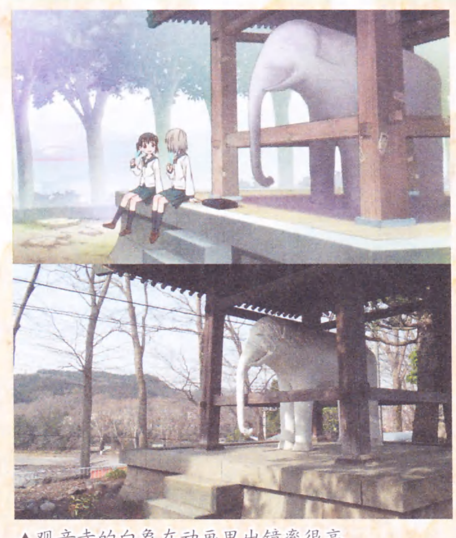
巡礼作品：向山进发
交通：西武池袋线饭能站、JR 八高线东饭能站

饭能是琦玉县西部一座安静的小城，坐西武池袋线特急列车到繁华的池袋最快只需 40 分钟，也不算很偏远的地区，只是过去一直没有动漫作品注意到这里，直到 2013 年的泡面番『向山进发』意外的落户饭能，一年后一部擦边球作品『最近，妹妹的样子有点怪？』也到饭能取景，接着又有『斯特拉的魔法』，小小的饭能市逐渐变得热闹起来。

『向山进发』以饭能作为主要舞台，取景地是最多的。比较理想的巡礼路线是从东饭能站出发，经饭能站、饭能河原、能仁寺、天览山、观音寺、圣望学园，最后回到东饭能站。当然完全靠步行的话比较勉强，可以在饭能站花 500 日元租一台自行车，沿上述路线逆时针方向游览一圈，既省时又省力。



▲饭能是『向山进发』的最主要舞台，虽然没什么大名鼎鼎的景点，但很适合悠闲散步。



▲观音寺的白象在动画里出镜率很高。

【秩父市】

巡礼作品：未闻花名
交通：西武秩父线西武秩父站、秩父铁道秩父站

一部『未闻花名』把一座深山里的秩父市介绍给了全世界的观众。秩父置身于埼玉县与山梨县交界的秩父山地的深处，四周为群山环绕，基本上处于一种半隔绝的状态。明明搭乘西武秩父线的直通列车 1 小时 40 分钟左右就能达到繁华的池袋，却有着远在天边的疏离感。当初冈田磨里等人选中秩父这座山中小城，可能就是出于这种想法吧。

整个秩父市面积固然很大，其中大部分是山区，巡礼所走的地区只是市区核心地带的一小部分。在西武秩父站下车后，无论选择步行、租自行车还是坐巴士，比较定番式的玩法都是一路向北先去最远的旧秩父桥，具体位置在秩父铁道大野原站西面 300 米开外的荒川上。接着就是原路返回，巡礼定林寺、秩父站周边的秩父神社，最后返回西武秩父站，游览车站东面的羊山公园。来秩父市圣地巡礼两个季节最合适，4–5 月间羊山公园的 40 万株芝樱一齐盛放，景色绝美，或者在 12 月 2–3 日的两天里来共襄一下秩父夜祭的盛举。





▲大洗站前的海豚雕塑。





▲旧秩父桥，『未闻花名』的标志性镜头。

【茨城县 ×1】

亲

【大洗町：大洗站・大洗度假奥特莱斯・海洋塔・大洗商店街・大洗矶前神社・大洗水族馆】

巡礼作品：少女与战车
交通：临海大洗鹿岛线大洗站，大洗町内可利用观光循环巴士或租自行车

原本籍籍无名的小渔港大洗町 2012 年因为一部『少女与战车』的热播而爆红，目前已成为北关东地区最好的动漫圣地。搭乘 JR 常磐线至茨城县最大城市水户，换乘私营的临海大洗鹿岛线三站便是大洗站，从车站开始的一路都是动画的取景地。无论是巴士、自行车或步行，都可以顺着大洗站、商店街、大洗度假奥特莱斯、海洋塔的顺序先游览町内的几处取景地，而后再前往位于町东部海岸的大洗矶前神社和大洗水族馆，最后乘坐巴士返回大洗站，巡礼时间需一天。每年 11 月是大洗鮟鱇祭举办的时节，近年来『少女与战车』的官方活动也在同一档期里开催，使得每年的来客数都突破 10 万以上，届时不仅能品尝到人间美味的鮟鱇鱼火锅，更可以与动画声优主役们近距离接触。

【东京都 ×15】



【新宿区：新宿站・歌舞伎町・末广亭】

巡礼作品：银魂、打工吧！魔王大人、黑之契约者、女子落、龙与虎
交通：JR 山手线新宿站，都营地下铁新宿线新宿三丁目站

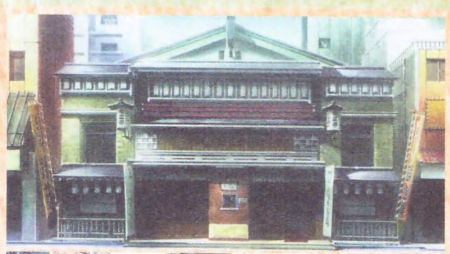
来到东京不能不提新宿，来到新宿又不能不提歌舞伎町一番街，这里是全日本规模最大的欢乐街，『银魂』舞台的现实原型，也是大量动画作品的取景地。无论是 JR 线还是地铁都可以很方便的进出新宿，由 6 家公司的 8 条线路共同运营的新宿站是全世界最大的火车站，2015 年时曾创造过日发送旅客 342 万人次的吉尼斯世界纪录，在新宿站下车首先要注意的就是找对出口不要迷路。

令人心驰神往的歌舞伎町一番街位于新宿站东口，出站过靖国通就能看到醒目的入口看板。『女子落』里也介绍过歌舞伎町"名不副实"，其实并没有演歌舞伎的剧场，多的是餐馆、酒吧和各种风月场所。没有歌舞伎倒是有落语的场子，『女子落』的舞台末广亭就在一番街对面百米开外，伊势丹商场东面的小街巷里，悠闲的午后花上几百日元听两场不明觉厉的落语表演也不失为一个风雅的选择。





▲很多人想象当中"纸醉金迷"的歌舞伎町一番街。





▲落语艺术在东京的大本营末广亭，落语的票价不贵但门槛挺高。

亲

【新宿区：新宿御苑】

巡礼作品：言叶之庭
交通：地下铁丸之内线新宿御苑前站，或 JR 中央总武线千驮谷站

紧挨着新宿站东侧有一片占地达 58 公顷的大型都市公园，这便是曾作为皇家花园的新宿御苑。整座公园划分为日本庭园、英国风景式庭园和法式庭园三大部分，当年皇室的奢华排场可见一斑，现在作为对公众开放的都市公园是观光休闲的好去处，尤其是春天的樱花季节，是东京有名的花见名所，入选日本樱花名所 100 选。

新海诚的前一部人气作品『言叶之庭』的主要取景地就在这里。



▲新海诚式的各种神还原。



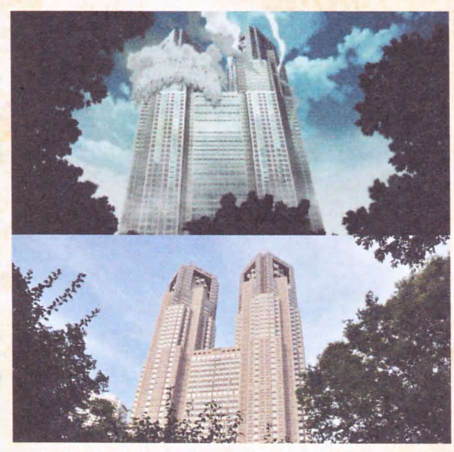
▲想要体验雨天的新宿御苑，那最好在 6 月梅雨季节前往。



【新宿区：新宿都厅双子塔】

巡礼作品：RDG、东京残响、炮姐
交通：都营大江户线都厅前站

出新宿站如果往西走的话大约一站地开外就是新宿的摩天大楼群，其中有两座双子楼格外醒目，这就是东京都政府所在地的都厅大楼。作为重要的政府办公场所，都厅双子塔却意外的向普通观光客开放，楼顶设有展望台，身处202米的高度足可以将整个新宿区尽收眼底。如果把东京作为修学旅行目的地的话，都厅多半会是定番景点之一，就像『RDG』里所描写的那样。当然从另一个角度来说，都厅也是各种动漫游戏作品争相“破坏”的对象，其中令人印象最为深刻的莫过于『东京残响』里被爆破炸塌，惨烈程度堪比911。



▲在『东京残响』里被两个熊孩子炸毁的双子塔，灵感来源就不提了。





▲虽说是东京政府办公地，顶楼的展望台却免费对外开放。



【台东区：浅草寺】

巡礼作品：黑之契约者、女子落、夏色奇迹
交通：地下铁银座线、都营浅草线浅草站

浅草寺作为东京一处路人皆知的著名景点，每年迎来千万人次的观光客，不过绝大部分游客只对浅草寺前雷门上的大灯笼和门前町商店街“仲见世”琳琅满目的小吃感兴趣，对浅草寺的历史和宗教层面的知识几乎一无所知，关





▲雷门其实是“风雷神门”的缩写，左右两侧就是风神雷神，绝大多数人都不知道。



▲浅草寺二天门

于这一点『女子落』里也进行了无情的吐槽。

浅草寺在公元7世纪草创时，其所在的关东平原还只是一片洪泛的荒野，近千年以后江户才在德川家康的一手打造下成为日本最大的城市，浅草寺见证了整座城市兴衰荣辱的全过程。现在看到的寺院建筑都是二战后重建的，标志性的五重塔已经是第四代。浅草寺供奉的本尊为圣观音，但其实自立寺以来就一直是不对外公开的“秘佛”，换言之亿万香客每天人来人往，其实没有人能有幸得见本尊。很多到过浅草寺的人都会去求签，据说在浅草寺求到“凶”的概率很高，以笔者的经验来说大概是三中一的感觉吧。



【台东区：上野公园·上野动物园·アメ横丁】

巡礼作品：幸腹涂鸦、女子落、弁魔士塞西尔
交通：JR山手线/京滨东北线上野站，地下铁日比谷线、银座线上野站，山手线御徒町站

上野站是东京市区东北部最大的交通枢纽站，西面有浅草寺，东面是规模与新宿御苑不相上下的上野恩赐公园，公园内有上野动物园、宽永寺、上野东照宫、不忍池等景点，还集中有西洋美术馆、科学博物馆等高规格国立文化设施。春季时的上野公园也是入选日本樱花名所100选的著名赏樱名所。

不少动画作品里都有花见活动和动物园约会的情节，如果在东京的话首选的取景地自然是上野公园。此外在上野站南面的不忍口至御徒町站的一段高架桥下有东京曾经规模最大的黑市，现在以“アメ横丁”的名号广为人知，是在东京难得一见的露天商店街，残留着浓浓的昭和气息，梅津泰臣的动画『弁魔士塞西尔』曾以这里作为舞台。



▲熊猫是上野动物园的招牌卖点。



▲アメ横狭窄逼仄的街道，一旁就是高架路，所以非常嘈杂。



▲蝴蝶律师事务所的位置居然就在アメ横的入口处。



▲木结构的原宿站，在整个东京也难得一见。

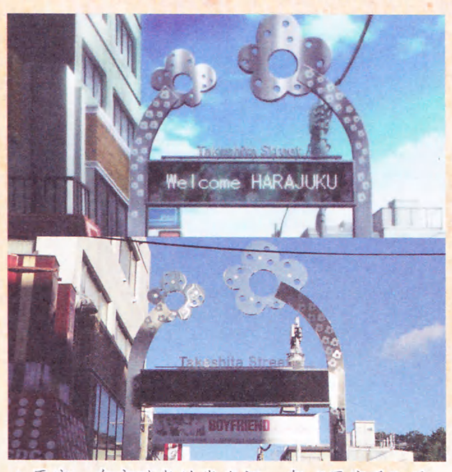
亲 【涩谷区：原宿·竹下通·明治神宫·代代木公园】

巡礼作品：伪恋、女子落、旋风管家、排球少年等
交通：JR 山手线原宿站，地下铁千代田线明治神宫前站、代代木公园站

乘坐山手线从新宿站往南，经代代木站，接着就是东京现充们的集散地原宿和涩谷。在原宿站周边集中了好几个东京自由行的热门目的地，像明治神宫、竹下通、代代木公园等。JR 原宿站木结构的车站本身就是一处景点，进出原宿地区这里是最大交通枢纽。原宿站东侧正对车站建筑物的一条繁华小路竹下通是与アメ横丁齐名的步行商业街，街道很窄，两旁风格奇特的时尚店铺林立，路上还有黑叔叔招揽日本辣妹和外国游客，莫名的国际化氛围。原宿站西侧背靠的一大片森林便是明治神宫，这座东京市区内占地最大的神社供奉着明治天皇，后者直接发动了多次对华战争，对国人来说是标准意义上的鸟皇帝，所以笔者建议参观可以参拜就免了。明治神宫南面紧邻的是代代木公园，公园本身倒是并无出众之处，但与公园相邻的就是著名的国立代代木竞技场，有很多重要国际赛事和演唱会在这里举行，比如『排球少年』里的全国大赛每年就在第一体育馆举办。



▲表参道天桥一景，从原宿步行过来很近。



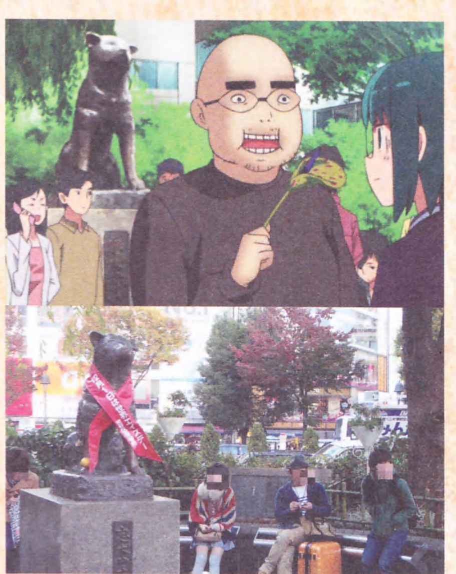
▲原宿，东京时尚的代名词，有“原宿系”这个专用名词。


▲涩谷站前的大路口，置身其中看着潮水般的人流会莫名的激动。

亲 【涩谷区：涩谷 109·八公前】

巡礼作品：女子落、风夏、CHAOS;HEAD 等
交通：JR 山手线、京王井之头线、东急东横线、地下铁半藏门线、副都心线涩谷站

涩谷站前的八公前小广场是日本最最著名的约会碰面地点，而对面的涩谷 109 商厦则是出镜率最高的路人取景地之一，来涩谷这样的现充时髦街区圣地巡礼一趟，看这两处地点其实就足够了。对涩谷站前的环形路口周边情况表现最细致全面的是就以涩谷为舞台的『CHAOS;HEAD』，而给到忠犬八公像较多镜头的则有『风夏』这部 2017 年 1 月的新番。在『风夏』第 1 话里，风夏和男主在八公前约会碰面，竟因为八公像的阻挡而迟迟不能见面，情急之下风夏站上栏杆振臂高呼，在众目睽睽之下吊打男主的剧情赢得大量点赞，也顺便把涩谷加入“风学”五星好评套餐。


▲忠犬八公像，东京约会见面地点 NO. 1，已纳入“风学”现场。



▲无数动画里恶搞过的涩谷 109 大楼。



【千代田区：东京站】

巡礼作品：LOVELIVE、RAIL WARS!
交通：JR 山手线、东海道本线、地下铁丸之内线东京站

2014 年迎来百年历史的东京站既是很多东京自由行游客的必经地，也是其所处的丸之内地区最具观光价值的一处景点。东京站由日本建筑史上最著名的大师之一辰野金吾设计，融合了英式、文艺复兴与巴洛克风格的西洋建筑，其美观的红砖外墙辅以白色石带作为点缀是典型的辰野风格。辰野还为车站设计的华丽的巴洛克式穹顶在二战期间毁于空袭，但在建站百年庆典的大修中修复，『LOVELIVE』里也给过镜头。其实关于这座车站的百年历史本身就有过一部动画短片，倒未必要通过一部『LOVELIVE』来加以了解。

现在的东京站是全日本所有铁道线的起点站，也是目前为止全日本停靠线路最多（12 条），每日运行班次最多的车站（约 4100 个），如果在这里转车有空闲时间的话，不妨花点时间参观一番。



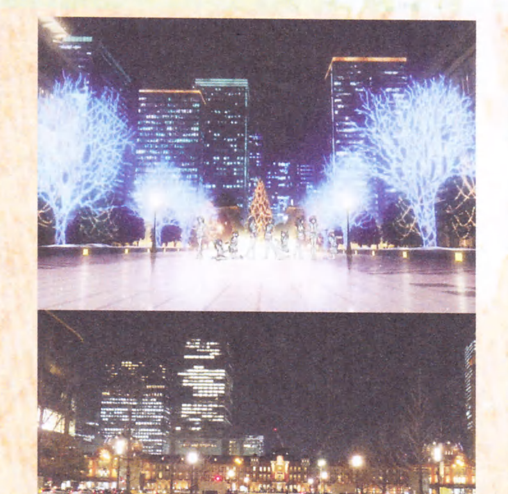
▲圣地中的圣地，秋叶原。



【千代田区：秋叶原·神田明神】

巡礼作品：我的妹妹不可能那么可爱、幸运星、命运石之门、LOVELIVE、只有神知道的世界等
交通：JR 山手线、总武本线、地下铁日比谷线秋叶原站

OTAKU 文化的发祥地、圣地中的圣地秋叶原，不用笔者多介绍相信大家都知道。曾把秋叶原作为取景地的动画不胜枚举，有主人公本身是宅男宅女的，也有完全为了讨好宅男宅女的，大部分作品只要把机位往那里一摆，随便哪个镜头都会让观众有一种“哇！秋叶原耶！”的惊喜感——如果以为是这样的话就大错特错了，观众也是有审美能力的，哼哼。对于稍微老练的观众来说随便拍几个街景的秋叶原圣地巡礼已经完全不够看了，想要看一点新内容的话，要么进到某间店里去，要么在秋叶原找到一些与书店宅物店不一样的去处。前者有像『俺妹』和『命运石之门』这样的例子，在女仆咖啡店和饮食店里吃喝消费；后者则有『LOVELIVE』这样的例子，把取景地搬到了与秋叶原一箭之遥的神田神社。所以如果不满于只站在秋叶原街头的话，不妨找找看这些不太一样的去处，感受秋叶原全方位的魅力。





▲『Lovelive!』PV 中火树银花的东京站前的行幸大道，整洁宽敞，背后就是漂亮的东京站



▲大名鼎鼎的池袋西口公园。



▲神田明神男坂门，正对着长长的男坂。



【池袋区：池袋站】

巡礼作品：幸运星、无头骑士异闻录系列
交通：JR 山手线池袋站，或地下铁有乐町线东池袋站

拥有“乙女之路”的池袋是与秋叶原齐名的二次元圣地，池袋以女性二次元人群为目标，开设有各种腐向书店、宅物店、侍者咖啡店等专门店，对宅女或腐女们而言有着难以抗拒的吸引力。出池袋站东口朝着摩天楼池袋阳光城的方向走上约 5 分钟，阳光城西侧街对面的一段街道就是乙女之路了。

如果朝相反方向出池袋站西口便是同样鼎鼎大名的池袋西口公园。这里留下过很多“颜色帮派”的传说，通过『无头骑士异闻录』的各种添油加醋被传得神乎其神，俨然东京亚文化的集散地。不过今时今日的池袋西口公园里只能找到一群互不搭理，一心低头看手机的『Pokémon GO』玩家。



▲富士电视台造型奇特的大楼。



【江东区：台场·有明·BIG SIGHT】

巡礼作品：IS、女子落、我的妹妹不可能那么可爱、摇曳百合、幸运星
交通：临海线东京 Teleport 站、国际展示场站，百合海鸥线台场站、国际展示场正门站

来到东京，除了秋叶原以外，还有一处动漫圣地不能不去，那就是每年夏冬两次的“圣战”Comic Market 的梦幻舞台、坐落于有明的国际展示场，通称“BIG SIGHT”。

位于东京湾上的台场和有明地区是填海造田后的产物，有临海高速铁路和百合海鸥线轻轨两条电车线路分别连接地下铁和 JR 线路，这里距离最繁华的丸之内地区不过 20 多分钟的车程，拥有大量购物和娱乐设施，是休闲游玩的好出去。现在的台场地区因为有等身大高达模型的存在而人气大涨，高达就“屹立”在 DIVERCITY 购物城正门前，在台场站下车即可。尽管 Comic Market 不是随时来随时都能参，不过来台场看看高达，顺便到 BIG SIGHT 前合个影也绝对不虚此行。



▲就算赶不上会期，来BIG SIGHT前合个影也不错。



【北区：旧古河庭园】

巡礼作品：路人女主的养成方法
交通：JR东北本线上中里站

旧古河庭园是动画『路人女主的养成方法』的重要取景地之一，为女主角之一的英梨梨家居住的豪宅别墅的原型。这座洋馆的实际拥有者、古河财阀的三代目古河虎之助是明治时代颇有实力的政客、实业家，拥有男爵头衔。旧古河庭园建于1917年，由英国建筑师约修亚·孔德尔设计，整座庭园由纯西式的洋馆、一座英式庭院和一座日式庭院组成，相当奢华。二战结束后这座庭园被收为国有，目前作为历史建筑对外开放。

在东京市区内其实有若干日式或西洋式的庭园，其中好几座都多次被选为动画的取景地，如上野的旧岩崎宫邸、驹场的旧前田侯爵官邸等。旧古河庭园是其中比较有代表性的一座，交通方便、门票低廉、参观自由、最重要的是人少景好。它的位置在东京北部北区，从上野搭乘东北本线至上中里站可以到达，入园门票仅需150日元。园内种植了品种繁多的大量玫瑰，每到5-6月的花季，玫瑰争奇斗艳，将背景中的洋馆妆点得分外妖娆。



▲旧古河庭园的洋馆与蔷薇园。

亲

【武藏野市：吉祥寺站·井之头公园·三鹰站·武藏境站】

巡礼作品：黑之契约者、空之境界、炮姐、政宗君的复仇、白箱、天真与闪电、女子落等
交通：JR中央本线吉祥寺站、三鹰站，京王井之头线吉祥寺站

吉祥寺是东京西部一个重要的繁华生活社区，吉祥寺没有寺，就像歌舞伎町没有歌舞伎一样。从吉祥寺再往西一站就是三鹰，夹在两座车站之间有一座大型都市公园井之头公园，是东京著名的花见场所。在井之头公园的西南角还一座在全世界范围内都享有盛誉的美术馆，那就是由吉卜力工作室经营的“三鹰之森 吉卜力美术馆”。从三鹰站再往西一站是武藏境站，出车站北口就能看到著名的“すきっぷ通商店街”的看板，这几年有好几部动画来这里取景。

吉祥寺稍稍远离东京市中心的喧嚣，又有着完备的商业和文娱设施，是一个十分宜居的社区，早在几十年前就有很多漫画家、插画家、动画从业人员来此定居，再加上吉卜力美术馆的存在，使得吉祥寺一带的二次元氛围非常浓郁，来这里取景的动画也不胜枚举。如果有时间的话，不妨参照笔者之前撰写的『中央线沿线圣地巡礼之旅』，沿着中央本线一路向西，随时下车随时巡礼。



▲“Skip”是小跳的意思，这是一条食肆和小店林立的商店街。



▲吉祥寺站



▲『黑之契约者』中屡次出现的国立天文台，根据剧情需要是一个重要场景。



▲井之头公园



▲武藏境站，看到画面就似乎闻到了美食的味道。

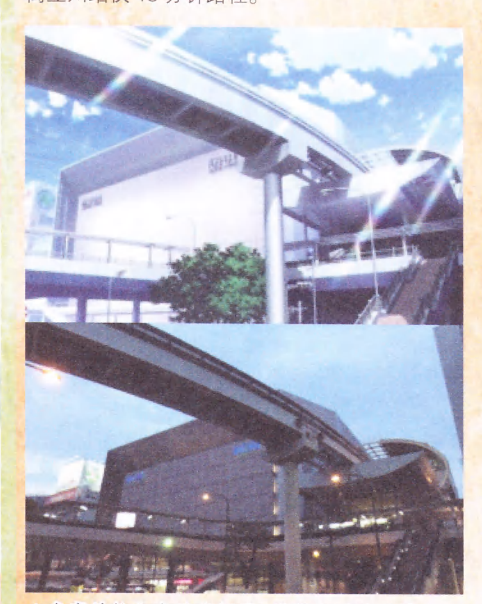


【立川市：立川站】

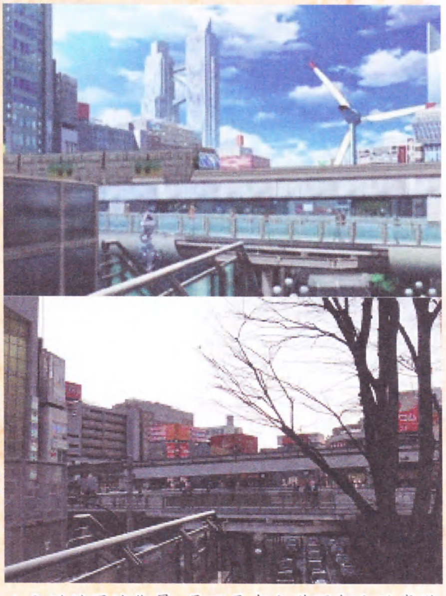
巡礼作品：某科学的超电磁炮、魔法的禁书目录

交通：JR 中央本线、南武线立川站

乘坐中央本线一路向西，经过吉祥寺、国分寺等站就来到了立川站，以新宿为起点的话最快 26 分钟即可达到。立川市是东京市郊的卫星城市之一，处于通勤区内，这里交通便捷，地价也相对低廉，居住着近 18 万人，是东京西部人口最稠密的地区之一，有一些动画作品来这里取景其实也并不意外。较早的有像『魔力女仆』和『现视研二代目』，两作都拍到了与立川站擦身而过的多摩都市单轨电车，近一点的则有『魔法的禁书目录』、『超电磁炮』系列、『听爸爸的话』、『世界征服』等多部动画先后在立川站和立川市内最有名的昭和纪念公园取景。『魔禁』系列的主要舞台“学园都市”的现实原型是根据立川市和更南面的多摩市中心一带设计的，两市通过多摩都市单轨电车连接，两作的制作公司J.C.STAFF本社就在JR武藏境站前，离立川站仅 15 分钟路程。



▲多摩单轨电车的高架线，贯穿立川站而过。



▲立川站周边街景，是不是有点学园都市的感觉。



▲当然真实的立川市不像『魔禁』系列里那么具有未来感。

【八王子市：高尾山】

巡礼作品：向山进发、RDG 濒危物种少女

交通：京王高尾线高尾山口站，换乘高尾山缆车，或步行上山

中央本线过了立川站后继续往西 5 站就是东京都内最后一个车站高尾站，在这里换乘京王高尾线一站至高尾山口站，此后可选择步行或搭乘缆车登上高尾山顶。高尾山是日本修验道的一座灵山，海拔 599.3 米，属于徒步攀爬入门级的山岳。山顶上有一座药王院，以守护神饭绳权现而闻名，后者是修验道信仰中法力无边的大天狗。

攀登高尾山有 7 条主流线路，在『向山进发』里做过简单介绍，片中主角们选择的是最主流的 1 号路上山，6 号路下山的不回头路线。动画用了 4 话的篇幅介绍登山过程还是很良心的。高尾山秋天时是欣赏红叶的好去处，作为圣地巡礼目的地也很值得推荐。



▲高尾山顶的缆车站和小店。



▲开运章鱼，被登山客们摸得铮亮。



▲药王院大师巡礼。

【石川县 ×3】

亲

【金泽市：金泽站·香林坊·近江町市场】

巡礼作品：花开伊吕波
交通：JR 北陆本线 / 新干线金泽站，市内交通主要依靠循环观光巴士

金泽城是百万石加贺藩的主城，亦是北陆地区的最大城市，政治、经济、文化中心。当年附庸风雅的前田大名家参照京都设计了金泽的城下町，如今无论是金泽古朴的街道布局，还是以制茶、漆器、金箔制品为代表的手工业都折射出浓郁的古都氛围。

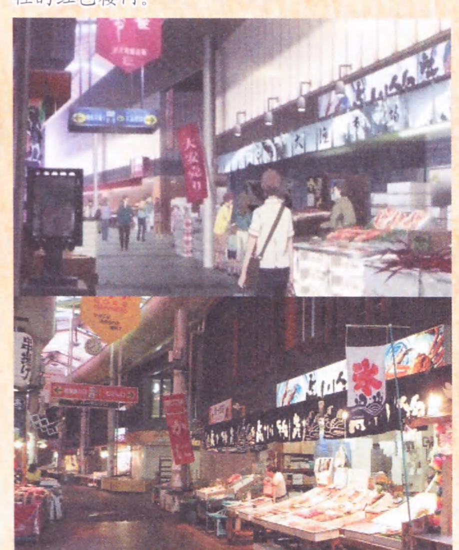
金泽作为旅游城市看点很多，同时作为『花开伊吕波』的“主场”，金泽市内的取景地也着实不少，笔者从中精选金泽站、香林坊和近江町市场三处。金泽站是出入金泽的门户，由一座巨大楼门作为装饰的车站建筑设计既兼顾现代化功能性，又不失古典之美，给人的印象要胜过京都站。香林坊是金泽的繁华区，从金泽站出发不过两站巴士，从香林坊步行至金泽城景区或者近江町市场都很近。后者是深受当地人和游客欢迎的大型水产农贸市场，出售北陆引以为傲的新鲜海产品，并有很多餐饮店可供来客一饱口福。

如果时间充裕的话推荐游览金泽城、兼六园和 21 世纪美术馆。著名声优能登麻美子就是金泽人，早年某节目曾请她做向导录制过观光宣传片，有兴趣的话也可以找来看看。





▲这是金泽站的金泽港口，并没有取景到标志性的红色楼门。



▲近江町市场

【金泽市：汤涌温泉】

巡礼作品：花开伊吕波
交通：在金泽站搭乘巴士汤涌线至汤涌温泉站即可

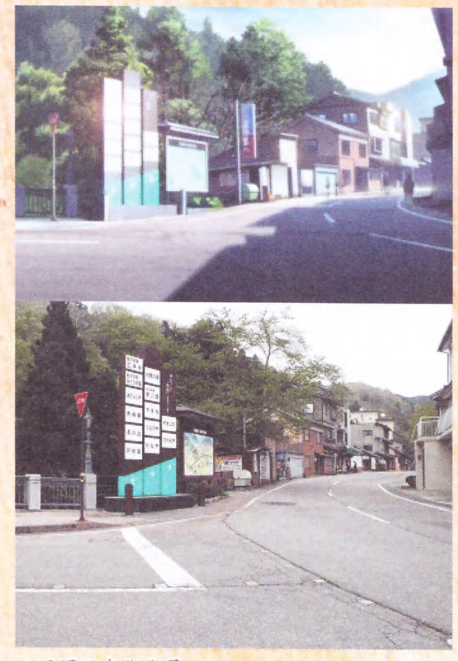
汤涌温泉是『花开伊吕波』里汤乃鹭温泉街的原型，温泉街地处金泽市东南郊的山区，在江户和明治时代曾是金泽市的“后花园”，深受普通民众和文人墨客的喜爱。不过在泡沫经济磨灭后快速衰败，最具代表性的旅馆“白云楼”，亦即『花开伊吕波』里温泉旅馆“喜翠庄”的原型也未能保住而遭到拆毁。但在『花开伊吕波』播出并大热后，汤涌温泉街迎来复兴契机，游客人数大涨，还参照动画复原了“汤涌雪洞祭”，成为继『真实之泪』的城端町后 PA 打造的又一动漫圣地典范。



▲温泉旅馆“福屋”现实中叫秀峰阁。



▲汤涌稻荷神社



▲汤涌温泉街街景。

【七尾市：西岸站】

巡礼作品：花开伊吕波
交通：能登铁道七尾线西岸站

西岸站是七尾线上的一个无人管理的不知名小站，自从被选为『花开伊吕波』取景地后便很快声名鹊起，一度游人如织。作为主人公们通勤车站的原型，动画的取景集中于站台，所以巡礼时可无需出站，不过建议巡礼前务必作好规划，因七尾线的班次很少，非高峰期 1-2 小时才一班，而且从金泽站前往西岸站需耗费 2 个多小时，为了到此一游而付出的时间代价是很沉重的，笔者就因时间有限而未能前往。



▲被动画改名为“汤乃鹭站”的小站西岸站。



▲西岸站的班次很少，巡礼时务必要做过规划

【富山县 ×2】



【高冈市：高冈古城公园】

巡礼作品：摇曳百合
交通：JR冰见线越中中川站

除P.A.WORKS以外，以富山县为舞台的最知名的动漫作品莫过于百合日常大作『摇曳百合』了，该作作者なもり就是高冈人，出于对故乡深沉的爱设计了一个名为七森町的架空舞台，其主要原型就是高冈市。高冈市是富山县仅次于富山市的重要城市，作为百万石加贺藩主前田利长建造的城下町发展起来，由于未受到战争的破坏，保留下了非常多江户时代的历史古迹。其中曾为高冈城迹的高冈古城公园是北陆一带最有名的花见胜地之一，入选日本樱花名所100选。『摇曳百合』的取景地虽然比较分散，不过在这其中高冈古城公园是最值得一游的，尤其是在4月初樱花盛开的时节。



▲高冈古城公园，樱花盛开的时节美不胜收。



▲高冈古城公园内一角





▲这是一座叫大木白山社的小神社，一度让笔者找得很辛苦。





▲出新高冈站向站前街道远望，一直步行就是古城公园。

【南砺市：城端町】

巡礼作品：真实之泪、恋旅
交通：JR城端线城端站

城端町所属的南砺市是动画公司P.A.WORKS的大本营所在地，2008年该社以一部催泪大剧『真实之泪』作为起点杀入了圣地巡礼的蓝海，此后8年来贡献了大量优秀作品。

南砺市旅游资源丰富，按地域可划分为利贺・福野地区、井波・五箇山地区、福光・井口・城端地区，当年『真实之泪』的出现一举将城端町打造为北陆地区最成功的动漫圣地，也激发起了富山县政府的热情，有志于将富山塑造成不亚于埼玉县的动漫圣地之都，此后仅南砺市就投资2000多万日元拍摄了高质量的观光宣传动画『恋旅』系列，将当地更多的优质旅游资源介绍给全世界的观众。PA与地方政府紧密结合的模式也在业界传为佳话。





▲主人公们就读学校的原型是城端中学。





▲动画里的今川烧专门店“爱酱”现实中叫“HACHI-HACHI”。



▲善德寺会馆，是剧中角色排练舞蹈的场所。

【福井县 ×1】

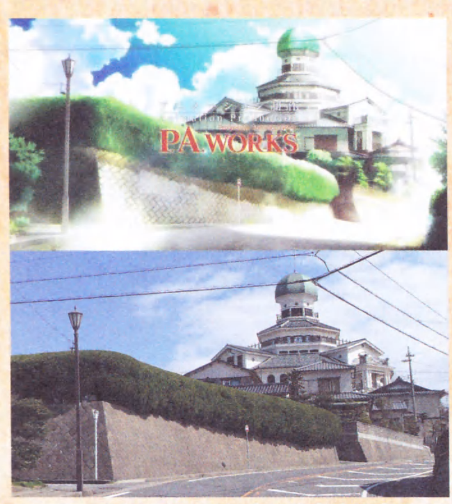


【三国町】

巡礼作品：玻璃之唇
交通：越前铁道三国芦原线三国站，或三国港站

虽然在 PA 的系谱里『玻璃之唇』是一部不太成功的原创作品，不过毕竟将三国町这么一座海边小镇介绍给了广大的观众们，播出事后对三国町的观光带来多大利益倒是不得而知了。

三国町位于福井县北部日本海沿岸，境内有福井县最负盛名的观光胜地东寻坊，姑且小有名气，但毕竟是只有 2 万多人口的小镇，整个福井县在圣地巡礼方面也十分弱势，加上『玻璃之唇』本身质量平平，到底能吸引多少粉丝前来巡礼的确很值得怀疑。但笔者去年的北陆之行却没有吝惜时间，特地造访了三国町，并留下了不错的印象。无论是动画取景地的三国站、龙翔馆、三国港，还是与动画无关的东寻坊、泷谷寺，整洁、好客、不谄媚是共同的好印象。撇开相对不便且高昂的交通方式不谈，三国町作为北陆行中的一站还是值得一游的。



▲三国町的龙翔馆，是一座风格奇特的建筑。

【鸟取县 ×1】



【鸟取市：浦富海岸】

巡礼作品：FREE
交通：JR 山阴本线岩美站，换乘岩美町营中巴至浦富海岸站

鸟取县唯一的动漫圣地给了『FREE』的舞台岩美町浦富海岸，这一带是鸟取县比较有名的海滨浴场，还可以欣赏到日本海一侧独特的风化海岸线地形，当然如果在夏季像剧中美少年们一样下海畅游一番也不是不可以。海岸线一带也有诸如荒砂神社、田后港神社、田后港等一些地方可以走走看看，可以领略典型的日本小渔港风情。



▲画面前方是荒砂神社，右手边就是海滩。





▲荒砂神社

【岛根县 ×1】



【出云市：出云大社】

巡礼作品：稻荷恋之歌、元气少女缘结神、神中
交通：一畑电车大社线出云大社前站

出云大社是日本关西地区以西神道教信仰的中心，日本最重要、也是规格最高的神社之一，供奉重要性仅次于天照大神的大国主神。大国主神既是地上世界苇原中国地位最高的神，也是最有名的缘结神，相传每年 10 月八百万众神要汇聚出云大社开大会，故得名“神无月”。类似『稻荷恋之歌』和『元气少女缘结神』这样以神明为主角的作品有特定情节要到出云大社取景并不奇怪。出云大社特有的大社造建筑样式及巨大的注连绳是很醒目的视觉特征。

出云大社占地规模宏大，神社境内巡礼时只能纯靠步行，而且礼节规格高于除伊势神宫以外的所有神社，对于通常不把神社视为宗教场所的人来说在巡礼时是需要特别注意的。





▲出云大社内随处可见如此粗壮的注连绳。

【广岛县 ×2】

【尾道市】

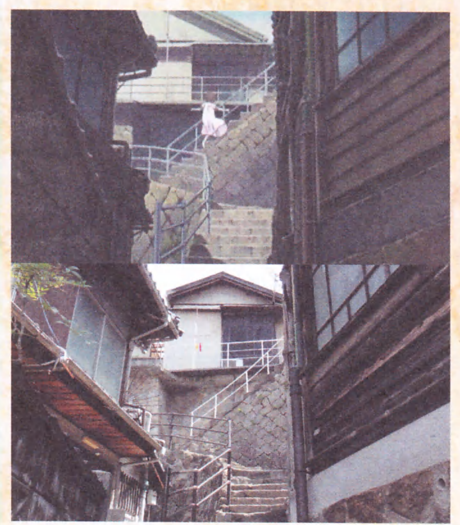
巡礼作品：神中、玉响
交通：JR 山阳本线尾道站

在『玉响』横空出世之前，整个广岛县动漫圣地巡礼只有一块招牌，那就是『神中』和尾道市，后来『玉响』也来到尾道，为这座濑户内海边的明珠增光添彩。

历史悠久的尾道有着“坂道之街”、“文学之街”、“电影之街”等多个雅号，如今又多了一个“日本五大动漫圣地”的美誉（其他四个分别为木崎湖、鹫宫神社、城端町和旧丰乡小学）。日本人对于尾道的了解更多的来自于林芙美子和志贺直哉的小说，也来自于小津安二郎和大林宣彦的电影，尾道名气如此之大，一年能接待 600 多万观光客也就不奇怪了。

『神中』曾是以尾道为取景地的动画里名气最大的，其他还有林林总总近十部作品也都与

尾道发生过关系，不过论取景的细致程度就连『神中』都不如后来居上的『玉响』，两部动画合起来把市内比较有代表性的景点如艮神社、御袖天满宫、千光寺、高迪之家等都巡礼了一遍。



▲尾道站附近的民居和阶梯。



▲尾道的宝土寺与猫有缘，坂道两旁有很多猫的塑像。

【竹原市·吴市】

巡礼作品：玉响、在这世界的一角、苍蓝钢铁的琶音、舰队收藏
交通：JR 吴线竹原站、吴站

因为一次不经意的旅行，佐藤顺一把广岛县濑户内海边的小城竹原选为了原创动画『玉响』的取景地，由此宣告了一系列经典动漫圣地的诞生。

有着无数小岛的濑户内海曾是日本近海航运的生命线，如今又摇身一变成为充满艺术气息的观光胜地，这其中竹原这座小城就颇具代表性。人口仅 2 万多的竹原小城在江户时代因盐业、酿酒和航运而兴起，很多盐商、酒造定居于此，这些江户年间的老宅大多保存至今，令充满江户风情的竹原得到了“安芸小京都”的美誉。『玉响』摄制组的到来为安静的竹原小城注入了新的活力，最显著的变化莫过于竹原市与『玉响』联动于每年 10 月底举办的“憧憬之路”活动，完全再现了剧中以大量竹灯笼点亮竹原历史街区的浪漫场景。

竹原作为『玉响』系列的最主要的圣地分布着大量取景地，但因为篇幅关系而不得不把竹原、和吴这两座城市放在一起介绍。吴曾是日本最大最重要的军港之一，也是海军的“摇篮”江田岛所在地，笔者曾在镇守府圣地巡礼里着重介绍过。从竹原到吴乘坐吴线需要 1 小时，出了吴站就是港口，港湾对面则是江田岛。其实除了大家都熟悉的『苍蓝钢铁的琶音』『舰队收藏』，2016 年在日本有一部力压『你的名字』的口碑神作『在这世界的一角』也以吴市作为主要取景地，有兴趣的话可以看一看。





▲被动画神还原的竹原“日之丸”照相馆。

【香川县 ×1】

【观音寺市：观音寺站·三架桥·琴弹八幡宫·有明滨】

巡礼作品：结城友奈是勇者、濑户的花嫁
交通：JR 予赞线观音寺站

在动漫圣地相对匮乏的四国岛，最具有代表性的圣地应该就属香川县的观音寺市了，『濑户的花嫁』和『结城友奈是勇者』是少数明确以观音寺市作为主要舞台的作品，前者有观音寺站、仁尾海滨浴场、七宝稻荷神社等几处取景地，前两处与『结城友奈是勇者』重叠，后者还追加了三架桥、有明滨和琴弹八幡宫。以巡礼的价值和难度而言，推荐笔者列出的这四处，巡礼的路线为在观音寺站下车后向北步行，在三架桥渡过财田川，接着参拜对岸的琴弹八幡宫，最后穿过神社后面的琴弹公园来到有明滨海水浴场。当然如果脚力比较好或者能租到自行车的话，也可以去北面稍远处的七宝稻荷神社和仁尾海滨浴场。



▲观音寺市的琴弹八幡宫。



▲气派的博多站外观。



▲博多站是进出福冈市的陆上门户。

【福冈县 ×1】

【福冈市：博多站】

巡礼作品：樱花庄的宠物女孩
交通：JR 鹿儿岛本线 / 新干线、地铁空港线博多站

福冈县是九州岛上人口最多，商业最发达的地区，不过动画公司对福冈的青睐程度似乎并不高，来福冈取景且比较具有巡礼价值的地点相当少，笔者只从中选择了博多站这一个地点。

博多区是福冈市最繁华的地区，北临博多湾，数百年前幕府武士们曾两次击败在此登陆的元朝大军，而现在每年至少有几十万中国游客通过游轮登陆博多港，开启他们的爆买旅程。从陆路到达福冈最便捷的方式就是乘坐新干线在博多站下车，这里既是山阳新干线的终点站，



也是九州新干线的起点，一般到九州旅行，以博多作为中转的可能性是最大的。有过几部作品在博多站有过取景，其中知名度最高的是『樱花庄的宠物女孩』。剧中拍到的车站新大楼是2011年建造的，与日本大多数巨型车站大楼一样都集车站与百货公司和商店街与一身，并没有太多独特之处。

【熊本县 ×1】

【人吉市：人吉站、相良村：雨宫神社】

巡礼作品：夏目友人帐
交通：JR 肥萨线人吉站，产交巴士五木线雨宫站（雨宫神社）

要说以九州为舞台的、特别拿得出手、人气高且有持续曝光度的动画，那除了『夏目友人帐』以外就再找不出第二部了。『夏目』系列现在拍到第5季，主要舞台没有离开过熊本县，熊本县以贱贱的熊本熊而闻名，但其实很多人都不知道在女性观众里有着极高人气的『夏目』是在熊本取景的，因为动画的圣地分布很分散，且大多为乡村地区，实际上也会给巡礼活动带去很多困难，笔者姑且罗列两处比较有代表性，也相对容易拜访的圣地作为参考。

首先是JR肥萨线的人吉站，有些比较资深的日本自由行游客可能知道肥萨线上的蒸汽观光列车“SL人吉号”，但也应该仅此而已了。另一处位于球磨郡相良村的雨宫神社知名度就更低了，要造访这座乡间小神社需在人吉站下车，换乘产交巴士五木线至雨宫站再步行前往。巴士一天只有4班，错过巴士可够呛的。



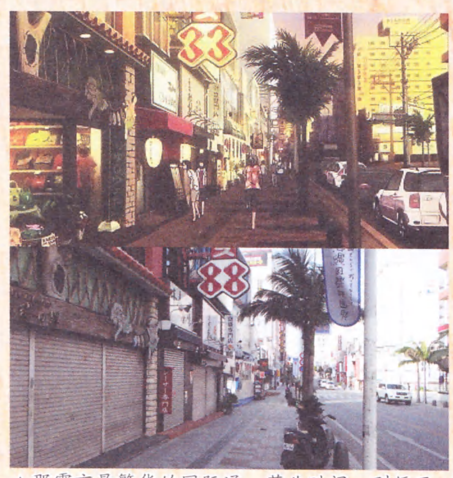
▲号称『夏目』系列第一圣地的雨宫神社，其实是坐无人值守的小神社。

【冲绳县 ×3】

【那霸市：国际通】

巡礼作品：阿兹漫画大王、在盛夏等待、玩伴猫耳娘、妄想学生会、超级索尼子
交通：冲绳都市单轨线县厅前站、或美荣桥站、牧志站

国际通是那霸市区最主要的一条繁华商店街，酒店、餐馆、纪念品商店林立，是游客必到之处，因此但凡与冲绳有关的动画作品基本上也都来此取景。因为商店街大同小异，各家取景的方式也并无标新立异之处，介绍起来就比较简单了。补充一些冲绳的热门美食和手信，苦瓜炒饭可能大家都知道，黑毛猪的烤肉也是当地流行的美食，点心首推冲绳特产的黑糖制品，还有一种金楚糕在好几部动画里都出现过，水果则以凤梨为最佳。



▲那霸市最繁华的国际通，营业时间一到便开始游人如织。


▲动画对雨宫神社的还原度倒是很高。

【那霸市：首里城】

巡礼作品：阿兹漫画大王、恋物语、LOVELIVE、在盛夏等待
交通：冲绳都市单轨线首里站

要说冲绳本格观光的景点，首推当然是列入世界文化遗产名录的首里王城，如果有冲绳修学旅行的情节，多半不会少了这里。

首里王城曾是统治冲绳列岛的尚氏王朝的都城，其历史最早可追溯到14世纪末，当时的琉球王国向大明称臣纳贡，首里王城的建筑风格明显受到当时明代中国建筑的影响，同时也融入了一些日本和东南亚元素，可谓别具一格。原来的王城已经毁于太平洋战争，现在看到的建筑都是战后重建的。首里城一般的玩法都是从守礼门进入景区，拾阶梯而上过好几重城门，最后才来到正殿前。正殿的王座后正中挂有康熙帝所赐“中山世土”的匾额，两侧还有雍正帝和乾隆帝御赐的匾额，让人倍感亲切，当然这些都是复制品而已。

整座首里王城连同玉陵都位于那霸市东郊，乘坐冲绳都市单轨线至终点站首里站即可，坐首里城公园方向的巴士也都能达到，交通十分方便。



▲首里王城的总门守礼门。

【国头郡：美之海水族馆】

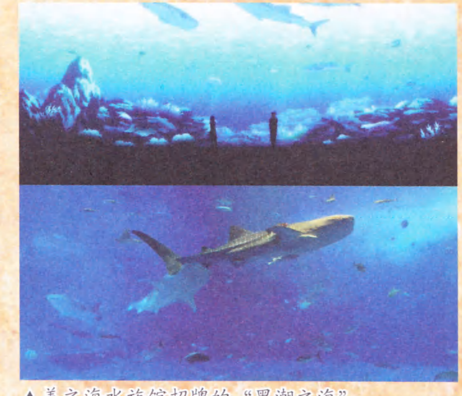
巡礼作品：恋物语、LOVELIVE
交通：在那霸巴士总站乘坐高速巴士前往名护屋巴士总站，再换乘65·66·70路至纪念公园前站

世界第三大水族馆美之海水族馆是与首里城齐名的冲绳代表性景点，自2002年开业后无论规模还是人气一直在日本独占鳌头，年接待游客280万人次以上。

美之海水族馆位于冲绳本岛最西北端的本部半岛，距那霸市有几十公里之遥，一般情况下只能乘坐巴士或租车自驾前往。水族馆的镇馆招牌是容量达7500立方米的“黑潮之海”大水槽，『LOVELIVE』和『恋物语』两作的取景也不约而同地选择了以“黑潮之海”作为背景。



▲看这简约的画风就知道是『恋物语』的镜头。


▲美之海水族馆招牌的“黑潮之海”。

【海外 ×6】



【香港】

巡礼作品：攻壳机动队、魔卡少女樱剧场版、黑之契约者、全金属狂潮 TSR

曾经的“魔都”香港应该不用笔者多介绍了吧。如今香港人人去得，一张港澳通行证在手，来回机票不过千元，方便得很，但在十几年前香港与“外国”在定义上并没有任何差别。当然彼时的香港对于国人和对于日本人而言的吸引力是一样大的，多年来深受港片熏陶的日本人甚至更沉迷于“东方之珠”的魔力不能自拔，所以从剧场版『攻壳机动队』、『魔卡少女樱』、『黑之契约者』到『全金属狂潮 TSR』，无不是在着力表现香港魔性的一面：鳞次栉比逼仄的九龙城寨式楼宇、不明觉厉的汉字霓虹灯招牌、一言不合展开追逐打斗的街头，总之一句话：这很香港！



▲让人感觉“很香港”的街景，深受日本动漫人喜爱。



▲维港与摩天楼群，也是香港的视觉特征。

【英国：伦敦・拜伯里・塞伦赛斯特】

巡礼作品：黄金拼图、轻音少女

伦敦是在日本知名度最高的城市之一，也是连平泽唯、大宫忍这样一句“HELLO”走天下的英语盲都能玩得转的国际性大都市。『轻音少女』和『黄金拼图』都曾不惜血本来自实地取景。两作重叠的取景地有伦敦塔桥、大本钟、“伦敦眼”、切尔西老教堂等几处知名度很高的定番景点，也有因甲壳虫乐队的同名专辑封面而享誉全球的阿比路这样的艺青圣地，光是把这些地方都好好玩一遍都需要两三天时间。

出了伦敦，『黄金拼图』还有几处戏份很足的取景地，都在乡村地带的科茨沃尔德地区，其中有小镇塞伦赛斯特、拜伯里和福斯农庄这三处最为重要。当地流行一种叫 B&B（bed and breakfast，床铺加早餐，亦即一餐一宿）的简谱旅行方式，到这里来主要欣赏的也是纯正的英式石造乡村建筑和安逸的小镇田园风景，跟之前繁华拥挤的伦敦画风完全不一样。





▲福斯农庄



▲阿比路路口这条著名的斑马线。



▲出现在第一季 ED 里的电话亭和长椅。



▲拜伯里小镇上的英式石造住宅。

【意大利：罗马・米兰・佛罗伦萨・比萨・威尼斯・那不勒斯】

巡礼作品：神枪少女、圣母在上、水星领航员、强袭魔女、JOJO 的奇妙冒险

意大利的博大精深的旅游资源享誉全球，相比于其他国家去意大利取景镀金的动画作品自然也更多一些。以城市来划分的话，以意大利为舞台的『神枪少女』和用了大量篇幅描写意大利修学旅行的『圣母在上』（不愧是贵族学校，修学旅行也如此高端）涉及到的地方最多，包括罗马、佛罗伦萨、米兰三座主要城市，『圣母在上』还多了著名的比萨斜塔所在的小城比萨，『神枪少女』里则有南下西西里岛的剧情。此外『水星领航员』和『强袭魔女』都拍到了水城威尼斯，当然前者只是以威尼斯为原型设计了水星上的城市“新威尼斯”，算是比较特殊的一种圣地巡礼。还有一部以意大利为舞台的著名动漫作品是荒木飞吕彦的『JOJO』，漫画里用到过很多那不勒斯的街景。

意大利是南北走向的半岛地形，主要交通方式是铁路，近几年自驾游意大利也变得流行起来。比较主流的方式是以罗马为起点走南下那不勒斯和西西里岛，或北上一路游览佛罗伦萨、米兰、威尼斯的路线。



▲威尼斯的圣马可广场一隅。


▲佛罗伦萨的乌菲兹美术馆。


▲常常人满为患的西班牙广场。

【德国：海德堡·罗腾堡】

巡礼作品：ef、小小雪精灵

如果要问日本人最喜欢的欧洲国家，德国一定能排进前三。日本人喜欢去德国旅行，一如德国人也热衷于旅行一样。一份权威的旅游调查报告指出，在“最受日本欢迎的德国小镇”的榜单上，德国南部拜尔州的罗腾堡高居第一位，据说城里很多旅馆餐厅不仅都有日文菜单和标示，连服务员都会说两句日语，所以『ef』、『小小雪精灵』特别选中这样一座中世纪小城作为取景地也就丝毫不奇怪了。在『ef』里出现过罗腾堡标志性的市政厅所在的市中心广场以及罗腾堡钟楼。还有另一处取景地是巴登－符腾堡州的历史名城海德堡，这里是欧洲最古老的教育机构海德堡大学的所在地。

大多数日本动漫作品在德国的取景地都集中在南部，也有极少数像浦泽直树的『怪物』这样就把德国作为舞台，把很多城市都画进作品中，可惜在拍摄『怪物』TV 动画版时并没有引入实地取景的理念。


▲中世纪古城罗腾堡。

【法国：斯特拉斯堡·科尔马】

巡礼作品：白色相簿 2、请问您今天要来点兔子吗？

要论海外取景地的逼格能完胜『ef』的恐怕只有『白色相簿 2』。当年丸户史明很有眼光的选择了法国东北部城市斯特拉斯堡让人眼前为之一亮，既不是家喻户晓的梦幻之都巴黎，也不是南法骄阳似火的普罗旺斯，而是地处法德交界的阿尔萨斯地区，有着独特氛围的斯特拉斯堡，号称白学大师不是没有道理。『白色相簿 2』的白学现场主要有这几处，在斯市不太大的市区完全可以用步行或打车的方式进入巡礼。

有趣的是圈内眼光毒的作者不止丸户一人，芳文社的台柱级漫画家 Koi，这位几乎没有出过远门的四格漫画家光凭想象就把『请问您今天要来点兔子吗？』故事的舞台设计成了一座“石板路的两旁都是木结构大房子”的欧风小镇，动画摄制组最终为作品锁定了法国东北部小城科尔马。同属于阿尔萨斯大区的科尔马与斯特拉斯堡有诸多相似点，且更多了一分小桥流水的安逸感，用在『点兔』这样的作品里实在是绝配！



▲『白色相簿 2』PS3 豪华版的封面绘，地点在斯特拉斯堡的小法兰西区。


▲法国东北部小城科尔马。

【西班牙：昆卡】

巡礼作品：空之音

西班牙中东部小城昆卡，虽然贵为世界文化遗产项目，不过与马德里、巴塞罗那、塞维利亚等大城市比起来，在中国的知名度其实还很低，当然它在日本的知名度也高不到哪里去。所以当 2010 年 A-1 PICTURES 的原创动画『空之音』到这座建造在悬崖上的小城取景时，的确是一度让人有一种眼前一亮的感觉。

『空之音』本身虽然因为捉襟见肘的制作经费导致剧情完整度大受影响，但在花钱出去拍外景这点上却丝毫没有吝啬，将昆卡三处知名度最高的名胜：大教堂和市长广场、圣巴勃鲁修道院、“悬空之家”尽数收入镜头。如今，修道院已改建为旅馆，“悬空之家”则是一家餐厅，只要花钱别说是拍拍照片，想进去住几晚都不在话下。但昆卡景色虽美，考虑到它不在任何主流的西班牙团队旅行线路上，如果想造访这座悬崖小城的话就只有自己计划自由行啦。▲




▲圣巴勃鲁修道院，现在已被改造为旅馆。




▲昆卡招牌景点“悬空之家”。



漫长的告别

编辑们告诉我说，我是《二次元狂热》最古参的撰稿人，嘱我做个榜样写一写祝贺词。既然是喜事，提出“告别”的字样会不会显得不吉利？我倒不那么认为。做平媒杂志本来就是一条一步步走向消亡的道路，莫如说从创刊号起就注定了有一天要休刊的命运，早晚都是要说告别的，我们只是努力把告别的过程拉得尽量长一些。徒然抱着这样单纯的念头，《二次元狂热》与全体读者朋友们一同走过了 9 个寒暑，洋洋洒洒 100 期。这 9 年里我们像一个车手一般一心向前，破风骑行，一路上对手越来越少，到最后蓦然回首，终于只剩下我们自己。这是一场没有终点的比赛，所以重要的并不是我们曾经击败过谁，而是我们在沿途看到过什么样的风景。

人生没有几个 9 年，我们把最美好的青春都留在了路上。雷蒙德·钱德勒在《漫长的告别》里写道：“说一声再见，就是死去一点点。”正因为这是一次漫长的告别，让我们珍惜彼此，不说再见。

——完蛋了的国王

在微博或是贴吧，经常见到有读者说，2DM 不如以前有深度，文章质量不如从前，稿子没有以前好看之类的评论。在 2DM 担任执行主编大约 4 个年头，我经常反思这个问题，也时刻在注意将每期文章的质量维持在一定的水平线上。而多年以来 2DM 的作者阵容也并没有发生太大变化，因此我可以断定，除了一些客观条件造成的因素（譬如 GALGAME 市场衰退，佳作减少，可以挖掘的东西也变少，而我们为了保持每期整体水平，已经有意减少了 GALGAME 类稿子的占比），2DM 本身含金量并没有明显下滑。

2015 年初，日本著名的 GALGAME 杂志《电击姬》停刊，虽然几乎所有人都在感叹市场萧条，但在休刊公告里，电击姬编辑部写下了一句话：随着近年网络媒体的极速发展，电击姬已经结束了自己的历史使命。

这“使命”二字，却让我肃然起敬。

的确，不管是纸媒的寿命，还是读者们逐渐毕业，2DM 或许也有结束自己使命的一天。但是我们作为曾经与 2DM 一起成长起来的制作者，即便在今天这样一个难以言喻的大环境里，我们也会尽力履行这份“使命”，直到读者不再需要我们，为止。

——如月千华

曾经在网络资讯还不像现在那么发达的年代，动漫杂志是我接触动漫资讯的第一扇窗口，从《动画基地》到《二次元狂热》，它们带我深入二次元的世界。从一名单纯的读者到接手二次元狂热的编辑工作，对杂志内容深度的坚守成了我工作的重要标准。我想这就是二次元狂热与众不同的地方，也正是它能够出到 100 期的主要原因吧。希望二次元狂热今后也能坚守自己的标准，继续为读者带来有深度的内容。

——秋叶

“2DM”、“二大妈”、“二狂”，这些我在不同地方听到的不同的简称，指的都是大家手中这本杂志。《二次元狂热》，8 年半，100 期，如今的 2DM 是否还是当年的 2DM，如今的读者是否还是当年的读者？我也不知道。不敢说 2DM 是天朝最好的 ACG 杂志，却可以说是最坚挺的。当杂志早已不再是 OTAKU 们获取 ACG 信息不可替代的必要渠道，2DM 最大的存在意义便在于它仍是一本有内容的 ACG 杂志吧。所以无论是当年还是现在的 2DM，各位读者在，故我们在。祝二大妈百期快乐。

——白石

说实话第一次接触 2dm 比较晚，印象里是心血来潮受当时基友的怂恿报名去编辑部校对然后免费蹭到的 233，那会儿已经是 67 期了，不过之前只看过东西动漫社这种入门情报杂志的我着实是被杂志里关于画师以及东方人设分析的文章震惊到了，结果一发不可收拾断断续续买了一年多，虽然现在由于各种原因已经断掉了，但还是衷心希望 2dm 可以越走越远，像 UCG 那样来他个 400 期多好。

——封印骑士

距离在《二次元狂热》编辑部工作已经过了很多年了，转眼已经 100 期，很多年我们都在改变，还好都变的更好了，不能改变的是回忆，是发生过的每件事，是在二次元狂热工作和大家相处的每一天，都很快乐。

——YOKO_ 榕

不知不觉《二次元狂热》已经 100 期了！首先要道一声恭喜！你是最棒的！

遥想当年我还是《二次元狂热》纯萌新读者的时候，被一篇《沙耶之歌》的攻略拉入坑，从此就在某条放飞自我的不归路上越走越远(大雾),

现在则成了老虚的死忠粉（真的不是在帮老虚打广告╮(╯_╰)╭)

曾经有段时间，国内动漫杂志如雨后春笋，但最终能够坚持下来的并不多，二次元本来就是个小圈子，《二次元狂热》作为其中特立独行的个中翘楚，能够走到现在真的非常不容易，在此给奋战在第一线的编辑大大们点 32 个赞。

无论是身为读者，还是之前有幸以写手的身份参与到其中，我都感到特别荣幸也很骄傲。在此衷心希望《二次元狂热》能够一如既往地带给广大动漫同好日新月异的内容和亘古不变的感动，同时也祝愿《二次元狂热》越办越好！

继续加油哦！等到 1000 期的时候别忘了继续找我写寄语（笑哭）

——又宅又腐又吃货沉迷《ACCA13》
只想看动画不想码字的假冰之

不知不觉《二次元狂热》已经 100 期了，首先百岁生日快乐！有很多很多话想说，但是真的到这个时候却又开不了口。因为《二次元狂热》对于我来说，不仅仅是一个动漫杂志，也是一份情怀，一份回忆。还记得《二次元狂热》与《801 彼女》两本杂志在同一个编辑部里，大家每天讨论动画游戏那些欢声笑语的日子，满满单纯地只是对动漫这份事业的热爱与憧憬。希望接下来，《二次元狂热》能有 200 期，300 期，无穷尽期！

——Atlantis

2dm 百期恭喜！不禁想起来 2011 年我第一次去二次元面试，小黑接了一杯水放在紧张的我面前，对我笑了一下……如今结束了北漂生活回到老家生活的我，真是五味杂陈呀 OvO

也许很多人和我一样，从学生时代就关注着二次元系列杂志，而我更幸运一些，还加入过编辑部这一奇趣又温暖的组织。记忆中参与过《二次元音乐》《二次元创造》和《二次元研究》的制作……都是很棒的刊物。在这个互联网媒体盛行的年代，2dm 还能继续以纸媒的形式陪伴大家的二次元梦想，真是个温暖的存在呀。

希望下一个百期还能和诸位相逢 w

——橘汁

祝贺《二次元狂热》第 100 期！

十分荣幸自己能参与设计新版河蟹子的设定，作为自己入宅时期就有在看的刊物，真是过去了相当长的一段时间啊。

今后也请大家多多支持河蟹子，支持《二次元狂热》！

——shigureru

制作一本杂志绝非易事，而能将一本杂志坚持做到 100 期更是难上加难。在碎片轻量化的网媒泛滥的时代，是 2DM 教会了我们“二次元”的含义实际有更多值得沉淀的内涵价值。正是这样一份坚持和努力，将给予我莫大的勇气，能够继续前进下去。

——古落

鸣人的婚礼完结了已逝的青春，而后博人传的开篇将续写新的故事。人生也许就是在完结与开始的无线循环中进行。转眼间，《二次元狂热》也迎来了它的第 100 期，但这并不是完结，而是一个新的开始！我们与二次元一起，为了更加美好的未来，加油吧！

——晗酱

2DM100 期啦～首先祝一直大卖！编辑部的各位基友也要继续每天基情满满～顺便成为海贼王的男人 Jedi 是不是该请客了 2333～(●° u° ●) 」说正经的也是伴随我成长起来的一本杂志，满满的回忆啊，100 期了真有点感动～总之航海还要继续～我们的征途是星辰大海 hhhh

——修仙失败的前美编 ASKI

啦啦啦！狂热 100 期啦！想起一起在编辑部奋斗得日日夜夜简直就像昨天一样，记得每个焦头烂额的修罗期，记得各位大大们的冷笑话，记得姐妹们的午间会议。如今虽以组建了小家庭，但是依旧怀念狂热的大家庭！在此 100 期的大日子里一定要祝二次元狂热永不褪色！越来越棒！！！

——永不放弃的美少女

时间过得好快，这就 100 期了。想起在 2dm 做美编的日子满满的都是开心，虽然当时我还是个弱鸡 (/ω \) 对于 2dm 真是有说不尽的感激和喜爱，就让这情感伴随你，在这个纸媒和二次元文化的修罗场一直坚持下去，越战越勇。

——orangec_SAYAKA 兔寄语

先祝《二次元狂热》100 期生日快乐！不知不觉 2DM 已经陪伴快要 8 年了（感叹一下时光真是过得飞快）。每一本杂志都包含了老师们的精心编辑和用心制作，非常感谢二大妈一直以来带给我们这些内容。感谢和祝贺之余期待 101 期 102 期…………的到来。祝大卖！祝越来越好！

——小野喵子




100

不知不觉间，《二次元狂热》已经一百期了。在这段时间中，中国的动漫爱好者圈子得到了突飞猛进的发展，与《二次元狂热》有缘的作者和读者们也从创刊时的先锋变成了现在的中坚。对我们来说，《二次元狂热》是一座无法忘怀的里程碑，当它浮现在眼前的时候，我们会记得，并且坚信：所有的努力都是有价值的。

——玖羽

100

恭贺《二次元狂热》100 期突破！哎呀当初因为某个机缘巧合因此和 2DM 相伴至今，也真是辛苦诸位编辑了——是的，拖稿什么的真是对不起了！（土下座）最后，希望 2DM 越办越好，再来几个百期也不嫌多嘛。

——某真祖

100

弹指一挥间，转瞬已十年。作为一个从创刊到百期的见证者，《二次元狂热》所走过的路，亦是代表了当今 ACG 界的发展，有辉煌，有无奈，却从没忘记坚持初心，为了读者奉上更好的作品。未来无定论，只盼一切安好，共同前行。

——冰夜华

100

这本书前的每一位读者，都曾经历过或者正在经历对信息最渴求的高中时代，在来自学校，老师，家长的压力下，纸媒可能是这个人生疯狂阶段唯一的信息窗口。相比曾经琳琅满目的选择，在纸媒寒冬中坚持的 2DM 更弥足珍贵。没想到我也经历了每月冲向书报亭的读者变成共同完成杂志的撰稿人的一天。百期，愿 2DM 坚持，坚持维系着这扇“窗口”。

——mazin

100

时光飞逝，转瞬狂热已近十年。

那时候沉迷着有点儿世俗人情、有画儿还能出声的电子小说，经着朋友的介绍，不知天高地厚地投了一篇文。哪知字一开码便停不住手，断断续续地码了这么多年，也是多谢了编辑大佬的包容。

现在回想起来，可能没有狂热，我也不会在这荒地上坚守十年。

话不漂亮，愿与君共勉。

——多魔

100

2DM 的这八年多也是国内东方文化最快速发展的时段。从创刊号开始的东方专区以及增刊影响了一批又一批的人，让许许多多的人接触乃至爱上这个作品。国内东方爱好者如今的规模，2DM 的贡献巨大。希望 2DM 还能继续一路走下去！

——囧仙

100

现在这个“太长不看”的时代，2DM 竟然能够迎来百期，真是苏国义呐！也是内容价值的体现吧！本想把寄语写的惊世骇俗一点，但一百字根本不够嘛。愿意买杂志读万字文的读者已经很罕见，怎么讲，就好高贵好不浮躁，各位可以为自己自豪，蟹蟹。

给 2DM 撰稿的日子里用过不少笔名，这次再换一个可以嘛。

——蓝莲安

100

从《动基》到《二次元音乐》，回想下给 2dm 系列杂志写了将近四年的稿，通过这份工作了解了更多更详细的 ACG 知识还领了钱，三年前我来到了日本，在这里全力以赴找工作时，我选择了动画行业，而我所做的就是向面试官拼命自荐这段写稿经历，所幸真的成功了。所以我相信做好自己该做的事，你所期望的一定会实现。最后祝达成 100 期，没有 2dm 大概就没有今天的我，谢谢 2dm 也谢谢你们！

——由于太久而忘了笔名的某木

100

国内很多读者对鄙视动漫的大人说动漫不是光给小孩看的东西，但是从他们对于狂热的鄙夷和“不要装逼，看不懂，太长不看，不明觉厉”之类的评论里，可以看出这群人在看他们所谓的不是光给小孩看的动漫时的视角还仅仅是孩子。可以说，中国的动漫界受到的所谓“动漫是给小孩看的”偏见，恰恰也是部分由这群年龄也许不小，但是心智还不成熟的“装作大人的孩子们”的矛盾心理所促成的。祝狂热能够不畏流言，开辟清流，源远流长。

——知乎动画考察专栏作者 郭文放

100

恭喜《二次元狂热》达成 100 期！！时间真的好快，不知道第 1 期的读者是不是还在看这第 100 期呢？这 100 期的时间里，无论是《二次元狂热》还是读者、还是编辑们，都一定有着不同大小的变化与成长，看到这本杂志茁壮成长真是非常开心～听到第 100 期的时候第一个反应就是“啊！已经 100 期了！”在我的记忆里的《二次元狂热》也许已经和现在的大有不同，但是初心还是一致的～希望第 200 期的时候书前的你还在这里读着第 200 期的祝福！也祝《二次元狂热》今后的日子也一帆风顺，期待你未来的第 200 期、300 期…

——水野

100

随着年龄的增长，在办公室烦恼于工作的繁琐，而又随着时光的流逝，从过去面对一部优秀作品的满心喜悦，变为下班后的嬉笑怒骂，由过去看待她能给我带来什么，变成了我去解析她的缺陷，一切都在不经意间改变着，抬头看看，书架上还留存着的2DM，记录着时间的沧桑，以及不变的热情。

——失われし麹

100

首先祝贺《二次元狂热》100期达成！遥记得自己初次接触2dm还是学生时代，每个月都会入手几乎成了习惯，攒着攒着就几摞几摞的了，最后从宿舍搬家的时候简直是记忆犹新的重量233。当时没什么渠道获得很多ACG相关的资讯和资源，也是通过2dm认识了很多现在都很喜欢的作品w现在自己成立了社团，能够在非常喜欢的杂志上介绍自己和小伙伴们的作品也感到非常的荣幸！希望2dm越做越好！

——Napoleon

100

累土之台，从一至九；树名立人，自始到百；千载不移之物，唯书与道两者。感谢二次元狂热陪我度过了大学生涯，工作后时间渐少，但不忘初心、方得始终。希望二次元的大家们能够继续发扬本心的热爱，在ACG的大海中不断破浪前行！

——七楼

100

轻拓慢摹古碑迹，清寂听潮琥珀芯《二次元狂热》系列始终是对我有着特殊意义的平台，每一页的背后都能听见来自不同作者的思考低语，即便从未蒙面却已宛如故交、识韵知音。在今后，也希望能继续传播共鸣、牵系灵犀~

——潇湘离恨

100

想当初在大学时生冷不忌地推了无数GALGAME，后来也靠给《二次元狂热》写相关的东西赚了不少稿费，然而在发觉《二次元狂热》已经100期之后，我才发现自己已经记不清最后一次认认真真全通一个GALGAME是在什么时候了……是GALGAME已经日暮西山了呢，还是我已经老了？不过不管怎么说，比起电视和电影这种更加成熟的视觉艺术，始终戴着镣铐跳舞的GALGAME也有自己的一帆风情吧。

——幽远

100

刹那一转眼，2DM杂志过了100期，常言说满百就如翻一道坎，"百晬"后也便是寓意了一个新的开始。想起2月时去国府津海滩巡礼，那边既能听到海风中哭泣的μ's解散宣言，也有着迎向太阳"从0到1"的Aqours启程呐喊。曾经的辉煌与新生的希望在同一片时空里交错回响，还有那从未改变过的对梦想的追寻。想和你一起继续探访未来的模样，祝2DM前景一帆风顺。

——Adamth

100

从读者到作者，从作者又回到读者，二次元狂热陪我走过了学生到社畜的年华，时光荏苒，愿狂热不退减，二次元常在。

——隐林

100

我是从2DM第二期开始投稿纸模设计的。开始设计纸模是个机缘巧合，偶然拿自己建模的3D模型改造着玩，后来和2DM第一任主编Jedi交流后觉得二次元纸模作为一种新型动漫周边有无限的开发潜力，便尝试在杂志上试水投稿，没想到引起了巨大反响，从此便开始设计纸模图纸。随着2DM的发行，越来越多的读者爱上了纸模制作，记得每个月打开新一期2DM看到读者的返图总是件很开心的事情，同时也很欣慰的看到国内的动漫纸模设计圈慢慢发展壮大。现在我虽然不再投稿纸模了，但是还很关心这个领域的发展，设计师们每期拿出的作品也越来越优秀，不知不觉2DM已经过了100期了，真诚的希望2DM的纸模能给大家带来开心和愉悦的心情，同时祝杂志蒸蒸日上、再创辉煌！

——纸模设计师 fruity

100

大家好，我是yume，首先恭喜2DM百期。我是从第一期开始在报刊亭关注杂志，70期后开始投稿纸模型，到了100期将河蟹子纸模化，通过杂志和纸模设计认识了很多志同道合的人，自己也经历了读者到设计者的变化，感慨万千。纸模型设计是个小众、复杂且繁琐的事情，借杂志的机会让更多的人接触到纸模，望未来会更加进步，带来更多有趣的纸模型设计！

——纸膜设计师 yume

100

我是10年前开始接触纸模的，当时看到别人设计制作的人形纸模震惊了，虽然小时候也做过手工劳动但是人形纸模完全不同，以现在的眼光看是很简单的作品当时完全迷住我了，然后就到处搜索图纸学习制作，是的；只是制作别人的设计。

后来慢慢不满足只是制作他人的作品，也开始学习设计图纸。【其实是某个地区的人的轻视刺激了我】当我慢慢学习制作出一个个不成熟的作品时，第一位《二次元狂热》纸模设计者果子介绍我来到《二次元狂热》。感谢多年来果子对我设计上的帮助，让我的作品慢慢进步，另外也特别感谢二次元杂志这个平台，没有这个平台我可能坚持不下去；用一句中二话做结尾；希望一直能陪伴《二次元狂热》到永远。

——纸模设计师 lili

100

不知不觉《二次元狂热》已经100期了，记得刚开始参与二次元狂热的时候还是2008年，从创刊号就开始参与，而刻痕系列也是08年首次发布的，不知不觉已经这么多年了，而我也从当年的中二少年变成了大叔，无论是从刚开始怀着忐忑和激动的心情联系jedi大大开始了参与《二次元狂热》的制作，再到后来和jedi一起去漫展、参加各种线下聚会，这些都是我一生都难以忘怀的快乐的记忆，虽然现在我已经不能再像以前一样每期参与《二次元狂热》的制作，但还是希望这本我从创刊就开始参与的刊物越来越好，能继续坚守国内的ACG阵地，等未来200期的时候我还会回来的哈哈！如果我那时还能再战的话~

——水雨月冰璃

100

时间过的真是太快了。回想入行之初，在那个爬墙不易、消息闭塞的时候，就是靠着那些本《二次元狂热》给我带来了无数的乐趣（当然还有吹NB的谈资）。希望今后《二次元狂热》也能继续给更多朋友带来乐趣（和吹NB的谈资）。100期了！生日快乐！

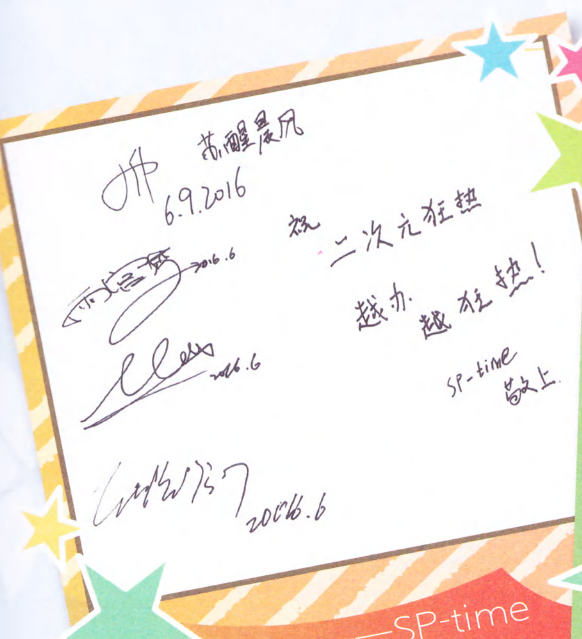
——PPTV 动漫主编：屠刀花火



——木子翔＆麦克米兰
【彩色铅笔动画】



——炒饭



——SP-time



——日津樹伶

嗯…不知不觉已经 100 期了，记得当年 jedi 这个孙子说等杂志两年庆的时候带全体工作人员去东莞旅（piao）游（chang）的话依然在耳边回荡，但东莞早已物是人非，而杂志依然坚挺不倒，我想说一句“jedi 你的良心不痛吗？ w”

——神猫 masterz

大家好，我是夏目。很荣幸能有机会在纪念刊的时候留下自己的寄语。

100 是一个非常神奇的数字，虽然这并不是终结，但是总让人有一种圆满的感觉。

纪念是对过去那个努力的自己一份丰厚的奖赏，更是向着共同的梦想前进的基石。

就像歌词里的一样：

今は谁の名前でもない 辉きの彼方へ

全部过去になる前に 见つけに行こう

——夏目

二次元一词在近年已几乎被摘去了双引号，这表明从最初不被大家所认知，需冠上特殊含义来说明，到如今被各类媒体积极推广普及，已演变成一个被社会普遍认可的文化概念。希望此书能继续肩负重任，引领更多为此狂热的人们远征不息。

——三菱圆珠笔

100 期恭喜！首先感谢编辑部还记得我！和《二次元狂热》相伴的两年多时间是我的人生中很珍贵的回忆。虽然如今已是咸鱼一条，但还是希望热爱二次元的少年们永远不要放弃梦想，加油！

——饼干

对《二次元狂热》，我是带着炎夏炽热的体感记忆的。那些大学寝室里从早到晚码稿子的日子，那些 nico 和 VOCALOID 大红大紫的日子。风水轮流转，流行也大约换了几波，但相信大家对于二次元的狂热未曾消减。100 期的节点，感谢想起我这个小稿农，也祝福《二次元狂热》能带给更多人更多美好的炽热！

——灰

不知不觉《二次元狂热》已经 100 期了！在纸媒衰退的大环境下，在 XX 动漫 XX 时代等同期销量比 2DM 好很多的杂志已陆续停刊的当下，2DM 存活下来了，有幸曾以一名撰稿人的身份投入到杂志的创作中去，也很高兴以一个读者的身份见证了 2DM 的发展，作为一个 ACG 爱好者也很感谢 2DM 一直以来的坚持，希望 2DM 怀抱初心，越办越好！

——枪樱



8 年半的坚持，《二次元狂热》从创刊一直到今天第 100 期的出世。她见证了二次元文化从小圈子到被主流大众接受的转变；也见证了众多同行的兴衰。在大环境不利的情况下，能坚持到现在非常不容易！祝愿《二次元狂热》能一直办下去！将来再过 200 期、300 期的生日！

——同人社团右手定则主催 - 小劲

当下天朝的二次元真的称得上“狂热”二字，而这狂热更多的是资本之狂热，心态之燥热。《二次元狂热》能在当下互联网大潮之下坚挺百期而不倒也算得上一股清流了。和邪社也借百期之际祝《二次元狂热》能继续发光发热来普照二次元宅民的内心世界！

——和邪社 Jimmy

祝贺 100 期达成！真是很了不起的数字，某种意义上来说也是奋战在守护二次元的第一线了，小伙伴儿们辛苦啦，来青岛玩的话请喝扎啤呀。希望大家能长长久久的在自己喜欢的道路上走下去～干巴爹！

——DC 幻梦动漫游戏嘉年华

2DM 的创刊时我还在读高中，为了买到创刊号我逛遍了家和学校旁边所有的报刊亭。如今选择这个行业，也是受这本杂志的鼓舞。作为一个动漫爱好者，也作为一个从业者，我发自内心的感谢这份杂志。恭喜 100 期达成，2DM 加油！

——阿虚

（轻文轻小说 第二编辑部 主编，原《马鹿 ACG》创始人 & 主编）

祝贺《二次元狂热》100 期达成！沉甸甸的 100 期，每一期都以翔实的内容给了读者满满的欢乐。2dm 作为亚文化领域的研究与推广的媒体先行者，启蒙了读者去了解与研究亚文化的方方面面。祝愿 2dm 未来一直以专业的精神制作出更加优秀的杂志！

—— ID: renger_s

《二次元狂热》与二次元本就是天生一对，地造一双，而今共谐连理已有百期，祝愿你俩百年好合，幸福美满，永寿偕老～

——洗熊公社 - 紫

山与海的彼岸是英魂与思念的契约，二次元的里侧是梦想与浪漫的回廊。狂热、是青春，狂热、是火辣，狂热、更是热爱！在《二次元狂热》100 期之际，祝人气万树千光，举火燎天！祝事业欣欣向荣，姹紫嫣红！愿与君共勉，为心中所爱之物奋进无前！

——山海战记

不知不觉已经 100 期了，当年我是从第八期开始购买的，后来因为宣传和二次元狂热结缘。如今过去 6 年了，看到二次元狂热能坚持下去并不断进步，我也很高兴，希望二次元狂热能一直为之后的新进“雏鸟”引导向正确美好的同人之路～

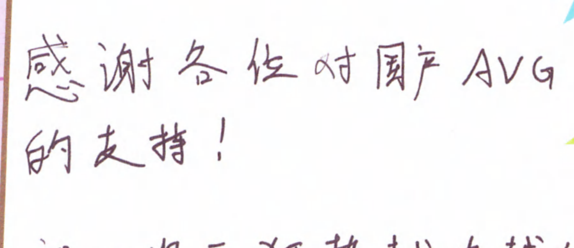
——神曲公社 白开水龙

9 年的时光转瞬即逝，从 2008 年《二次元狂热》创刊，ACG 行业经历了翻天覆地的变化，但《二次元狂热》的同仁们，一直坚守在深度内容的道路上，是这十年来动漫杂志的一盏明灯。

——资深媒体人 天仓零



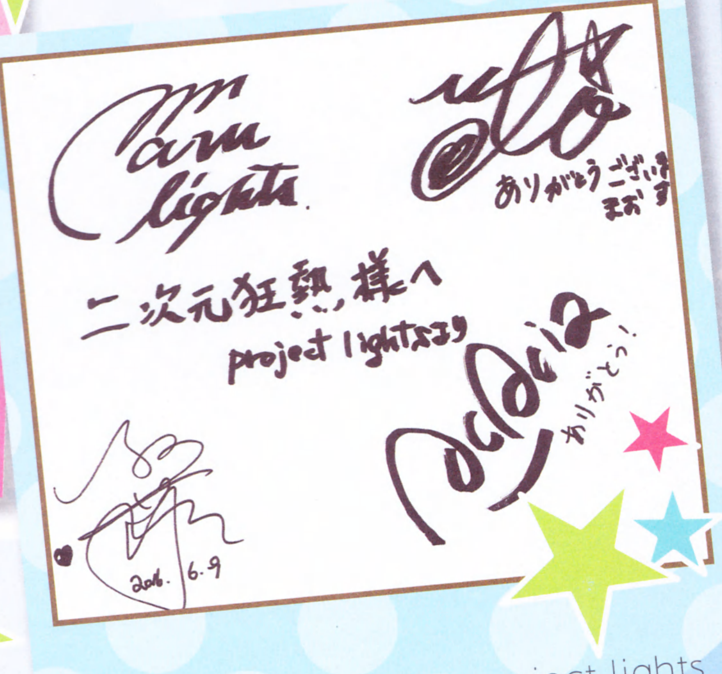
——翔子【铅元素动画】



——DreaMory



——百合柚子屋



——project lights



——灵潭社

曾经，2dm 是永生之酒——拿起杂志，就好似饮下美酒，随着这文字，我潜入了新番的世界；后来，2dm 成了境界的彼方——翻开书页，我来到了 galgame 的幻想乡；现在，2dm 则好像路人女主般，看似不起眼，却依然散发着独特的魅力。百期将至，为美好的二次元狂热献上祝福～

——系守高娱乐部全社员谨上

从 1 到 100，9 年时间，万张纸页。从当年大学课堂上手不释卷的读者，我也变成了每个月被编辑催稿的社会人。很多东西在变，不变的是初心以及对《二次元狂热》的爱。在下一个一百期，让我们继续一起狂热。

第一弹 APP 主编 windchaos

如今资本市场最热门的概念毫无疑问一定是“二次元”。每当我被问到什么是“二次元”的时候，我都会告诉他们去买一本《二次元狂热》，作为最早将二次元文化引入中国的杂志，很高兴看到她迎接 100 期的到来。

——杰外动漫副总裁 七月

《二次元狂热》100 期啦！绝对萌域为好基友献上祝福～干巴爹！二次元狂热是绅士们的精神家园，老司机的营地。绝对萌域是让你脑内妄想具现化的宅品天堂。逛“绝对萌域”读《二次元狂热》，享受快乐御宅人生。

——绝对萌域全体员工敬上

岁月流逝从第一期开始购买了《二次元狂热》开始到现在，不知不觉已经 100 期啦！祝《二次元狂热》越办越好！本杂志没有最劲爆的福利、最霸气的奖品以及最专业的内容希望各位读者踊跃投掘哦～也希望各位二次元爱好继续支撑哦！

——Shamoe 尚萌

2dm 一百期啦！遥记得当初买创刊号的时候，2dm 就凭借对作品深度的解读和丰富的资源成为书店动漫刊物中特别适合我这种大龄爱好者的口味的好刊物（喂）。现在我们在做的事业（洛丽塔洋装品牌）在国内还是或多或少的与泛二次元文化有着联系，而 2dm 依然保持着其对行业的敏感性和深度，也成了我坚持购买最久的刊物之一。希望 2dm 能维持精益求精的品质，越走越远！

——Soufflesong 洋装品牌 七夜月姬

恭喜狂热 100 期！连国足都能酣畅淋漓地赢韩国了，我感觉世界线已经变动了！这些年来一直在为狂热写轻小说的稿子，期间也发生了不少故事。在这每天都有大新闻，让人眼花缭乱的时代，能不忘初心地坚持着对动漫的爱的大家都是值得骄傲的。坚持到 100 期的狂热也是好样的，希望以后也能不忘初心地坚持下去！

——沉迷手游无暇读轻小说的依文秋莉

时光荏苒，《二次元狂热》迎来了第 100 期，从大学时代我买到第一期，就觉得这是一本有活力的杂志，也激励了我投身到二次元事业中。祝《二次元狂热》能够坚持信念，办得更好，将更多的爱和梦想传达给大家。

——《次元乱斗符》总策划 奈叶应援队队长

《二次元狂热》100 期了。

之前在国内路过书报亭的时候，都会顺手来一本“二次元”系的杂志。不知不觉都已经过了那么多时间。

在当时“二次元”这个词还不是那么主流的时候（虽然也说不清现在二次元在主流媒体内定位是不是算好），

在 2DM 上就能看到很多有深度的分析以及相关题材研究的文章并延续至今，真是一件非常难得，且难能可贵的事情。

在网络媒体冲击纸媒的今天，希望作为传统纸媒的 2DM 能继续保持自己这样的颜色，

为二次元的爱好者提供更多从二次元的话题出发去再了解业界，再了解支撑着这些题材背后的文化等精彩内容。

祝《二次元狂热》100 期生日快乐，各位编辑以及为杂志供稿的作者辛苦了！

——正经同人 YuGi



从初中时候开始买《二次元狂热》到现在大学，遗憾创刊号和早先的几期没入手，但后面每期不落的都买了，还有些增刊、音乐刊、画刊等等也有买，相对于市面上的其他 ACG 类杂志，《二次元狂热》的文章内容很有深度因此非常喜欢。祝贺 100 期啦！希望以后越做越好，期待 200 期、300 期……1000 期 www

——微博用户 Lemonade_Yiresen

见证了 ACG 新兴文化从初期开荒普及，AB 带来的弹幕文化，论坛字幕组的崛起和随着天角而来的纸媒黄金时代；也见证了贪婪大陆等站的倒下，封杀天角后的冰河期到现在的大版权时代。从动基到 2DM，从一月多刊到现在的一支独苗。在百期的特殊节点，只愿 2DM 长久的存在下去，承载我这样的大龄死宅的回忆和情怀。

——微博用户 niconiconi_ 光晕

好歹以前也宅过，箱子里收藏的那几年买的《二次元狂热》和后面出的《二次元画刊》都是见证，以前还有个 app 现在也没了，呜呜呜中学时代的记忆哇祝越办越好，丰富一下现在更苦逼的中学生们的生活吧～

——微博用户 nou_shou 炸裂男孩

时光真是让人琢磨不透呢，08 年 10 月那本前途未卜的小小的杂志现今已然亭亭玉立百期矣。正似见证了自家小女初长成般，现在触摸过书柜中陈列本本 2DM/2DG/2DM/2DR/2DC/ 重小说以及形色各异的增刊，一如触碰到了自己中二的童年，触碰到了 jedi 国王千华神猫玖羽这些影响我一生的名字，触碰到了儿时我唯一的慰藉

——微博用户 phyislou

哦呀哦呀，这么快就 100 期了呢，每一期的纸模我都有做，不过都做的不太好的说，画师专辑是最喜欢的，因为这个我也喜欢上了插画，希望能越做越好吧，还有每一期的校对也要加油啊

——微博用户 soul 风舞

纸质媒体不像网络媒体的信息那么碎片化，偶尔忘了重新拿起来看看又有不同的感觉，怀念以前每个月到报刊亭购买的感觉，祝好

——微博用户 umi_ 自带社会主义核心价值观

祝《二次元狂热》越办越好越办越火，我会一直支持下去的，摸摸哒

——微博用户没有底线 233

前排舔胸，如果不是《二次元狂热》，我可能不会变成一个绅士吧，但一切没有如果！想看到 1000 岁的河蟹子！

——微博用户無量是不良的 JimmY

很久以前偶然在报亭买到一本，后来就每个月不断啦 w 有好几期专访的都是超喜欢的 coser，舰娘的卡我也有全部集全噢 w 总之非常喜欢《二次元狂热》呢（。’▽’。）♡笔芯笔芯！希望《二次元狂热》越办越好 !!

——微博用户夜帝薄荷 _ 备受校考摧残中





微博: http://e.weibo.com/2dmania
信箱: 2dmacg@sina.com
官方网站:http://2dmacg.com

